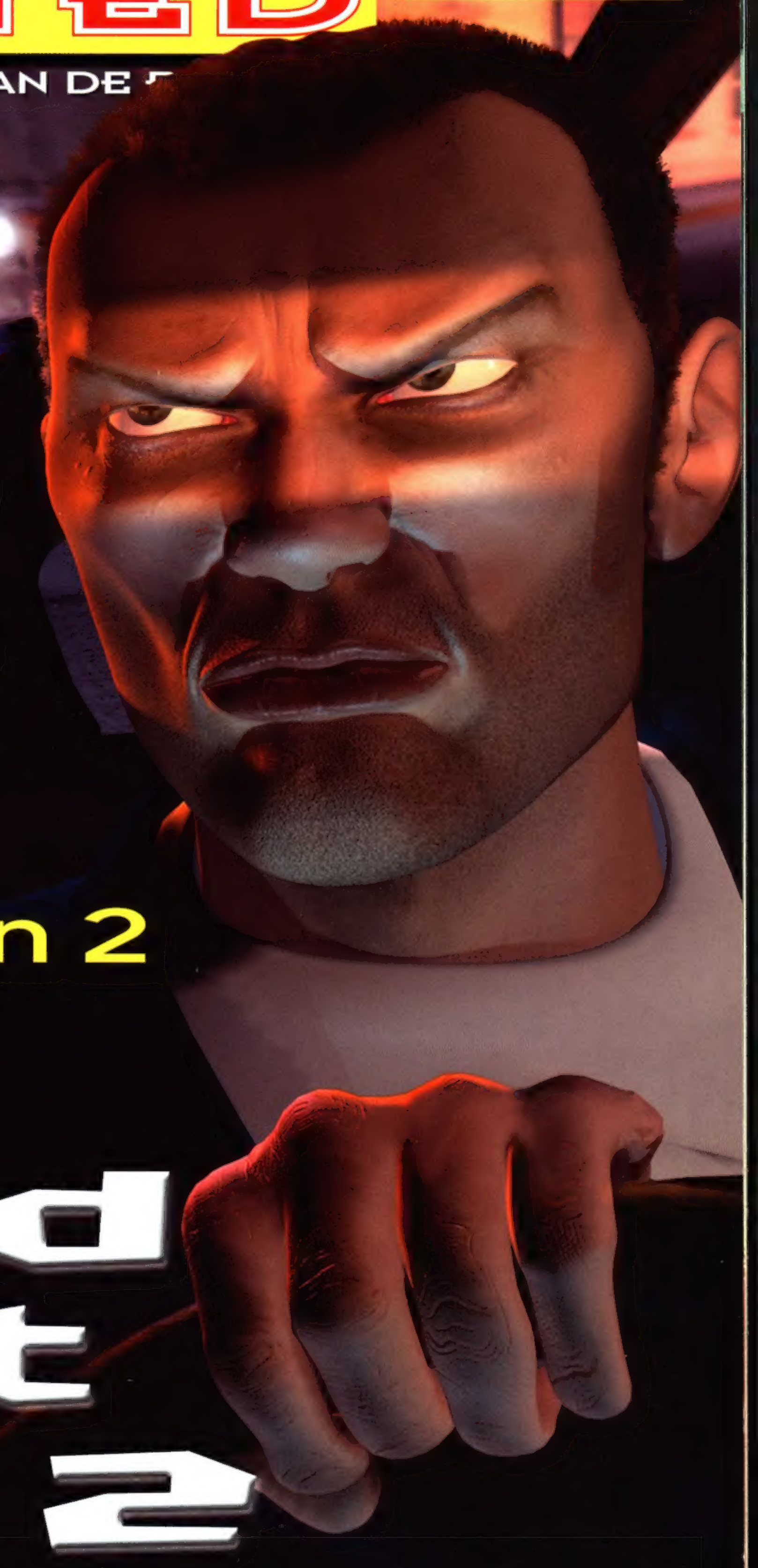
WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 7 NOVEMBER 1999 ƒ 5.95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET GROO… …MESMAGAZINE VAN DE …

Eindelijk op PSX
Mission: Impossible
Quake 2



Final Fantasy VIII • Driver
Rayman 2 • Homeworld
Extreme Biker • Slave Zero
Rage of Mages 2 • Revenant
NBA Inside Drive • Faust
Formula One 99 • Wu-Tang
Demolition Racer • TrickStyle



Primeur
PlayStation 2 gecheckt!

Grand Theft Auto 2

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY


RAYMAN 2®
THE GREAT ESCAPE™
VANAF 22 OKTOBER
IN JOUW STORE!
© 1999 Ubi Soft Entertainment Ltd. All rights reserved. Nintendo, Nintendo 64 and the 3D logo are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © Nintendo of Europe inc. Licensed by Nintendo.
The logo and character of RAYMAN are trademarks of Ubi Soft Entertainment





MAINFRAME™
DEFENSE
DEFENSE
10
MISSION IMPOSSIBLE
VIDEO-GAME

Dit nummer

SPECIAL REPORT, TOKIO GAME SHOW & ECTS 26&60

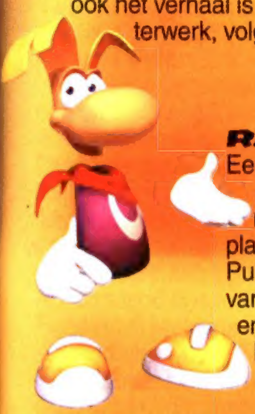
Wil je het heetste gamesnieuws scoren, dan moet je er met je neus bovenop zitten. Een uitgebreide PU-delegatie bezocht daarom de ECTS in Londen en Boris vloog business class naar Japan. Ja, het is afzien om de PU-lezers op de hoogte te houden.

GRAND THEFT AUTO 2 30

GTA 2 is een supervette game. Met name de zieke, harde en humoristische gameplay maken het rete-verslavend.

FINAL FANTASY VIII 32

FF VIII maakt de hooggespannen verwachtingen helemaal waar. Niet alleen de graphics en soundtrack zijn schitterend, ook het verhaal is uniek. Een meesterwerk, volgens Boris.



RAYMAN 2 34

Een absolute major player op de markt van 3D platformgames. Puike graphics, gevarieerde gameplay en een prima verhaal.

HOMEWORLD 36

De gameplay van Homeworld mag zonder meer revolutionair genoemd worden en ook de graphics zijn van grote klasse. Een spel dat de standaard zet voor RTS-games in de 21e eeuw.

FORMULA ONE 99 42

Hij is er weer! Al sinds 1996 is het vaste prik; zo rond oktober is het genieten geblazen op de PSX voor de F1 fans. Ook de vierde Formula One op rij toont weer aan dat Sony in dit genre op eenzame hoogte staat.



DRIVER 44

Ook op de PC een must voor elke racefan. Driver gaat dankzij alle aktie rond de prachtige straten van New York, LA, Miami en San Fransisco geen moment vervelen.

NBA INSIDE DRIVE 47

NBA Inside Drive slamt zich een weg naar de nummer 1 positie op de ranglijst van basketbalgames. B-ballen zoals B-ballen bedoeld is.

EXTREME BIKER 51

Extreme Biker is een juweeltje dat de stunt- en aktiefanaten ongetwijfeld zal aanspreken.

SUPREME SNOWBOARDING 53

Eindelijk een uitstekende snowboardgame op de PC. De sneeuw suist om je oren en de vrijheid is ongekend.

QUAKE 2 59

Quake 2 op de PlayStation is een mijlpaal. Het lijkt haast onmogelijk nóg meer uit de PSX te persen. Grote klasse!

MISSION: IMPOSSIBLE 66

Misschien net niet zo sterk als Goldeneye maar Mission: Impossible komt verdomd dicht in de buurt. Garantie voor vele uren fun.

SLAVE ZERO 68

Slave Zero speelt als een doordenderende achtbaanrit vol knallende aktie waarbij je een constante adrenaline-rush ondergaat. De hardcore gamer weet genoeg.



UEFA STRIKER 73

Grafisch had het wellicht een tikkeltje vetter gekund maar verder laat UEFA Striker weinig te wensen over. Een juweeltje, aldus Skate.

REVENANT 76

Een prima action-RPG die heel wat meer is dan een Diablo kloon. Het fraaie combatsysteem en de interaktie met de characters getuigen van veel inventiviteit bij de makers.



PROFCHECK 78

Naar aanleiding van de Profcheck met de Amsterdam Admirals waarin J.J. en Jan een potje virtueel gingen worstelen met een trio American Football spelers, werd ons illustere PU-duo uitgedaagd door twee lezers. Zij zouden Jan en J.J. weleens even laten zien hoe er geworsteld dient te worden...

POWERPLAY 79

Drie pagina's Powerplay deze maand met het laatste nieuws over de PlayStation 2, Dreamcast en NeoGeo Color.

inhoud

Yo! post

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Zoals jullie inmiddels weten, beloont de PU-redaktie ieder nummer de leukste, interessantste, slimste of gewoon idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs. Met ingang van dit nummer hebben we weer een nieuwe beloning.
De schrijver/schrijfster van de Brief van de Maand ontvangt naar keuze: óf Gran Turismo voor de PSX óf het PC-spel Traitors Gate.
Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar: Power Unlimited, YO! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.



DIE IS MAF

Hé PU. Ik vind jullie echt een ongelofelijk duur klote blad. Alle codes ken ik al, en via mijn mannetjes heb ik ze al maanden van tevoren. En die belachelijke cijfers die jullie geven zijn ook niet normaal. Vanaf nu verspil ik mijn geld niet meer aan jullie klote blad, en trouwens: Z.A.R. is echt een hartstikke tof spel met mooie effekten. Klote groetjes,
Ivo Bekema

■ Tja, als je de PU duur vindt en Z.A.R. een hartstikke tof spel dan ben je volgens ons niet toerekeningsvatbaar. We nemen je deze brief dan ook niet kwalijk.

BRIEF VAN DE MAAND

SLIMME SLOEBER

Laatst kwam ik in een boekhandel. Ik keek of de nieuwe PU er al was. En ja, daar lag ie. Ik wou 'm meteen kopen, maar wat merkte ik tot mijn grote schrik? Ik had niet genoeg geld bij me. Toch wist ik dat ik hem wel meteen moest kopen, anders was dat toffe blad weg! Ik moest dus een list verzinnen.
Ik verstopte de PU achter de Bobo en liep met een kringetje boven mijn hoofd weg. Een paar dagen later (pas) had ik genoeg geld. Ik liep dus die winkel weer in en keek in het rek. Alle PU's waren uitverkocht, dus keek ik achter de Bobo. Tot mijn grote opluchting zat daar half verscholen nog die ene PU. Ik pakte hem en zou er bijna van opluchting de winkel mee uitgezweefd zijn als de winkelbediende me niet had tegengehouden. Ik rekende af en liep naar buiten met de grootste aanwinst van de maand! Ik denk dat ik toch maar ga sparen voor een abonnement. Groetjes,
René Kloppenburg, Joure

■ Gelukkig krijgen de minima er wat bij volgend jaar want als je dagen moet sparen voor f 5,95 Daarom doen ook wij een duit in het zakje. Maak een keus uit Gran Turismo of Traitors Gate. Da's snel verdiend, toch?

JEKYLL & HYDE

Dit is mijn eerste brief aan de PU, en met spijt in het hart moet ik vaststellen dat ik al kritiek heb. Maar, ik heb ook enkele ideeën voor de toekomst, en aangezien die twee niet goed samengaan, heb ik besloten deze brief in tweeën te splitsen door middel van een goed en een slecht deel. Iets als Dr. Jekyll en Mr. Hyde…
Mr. H.: de review van Redline Racer in het julinummer was duidelijk een geval van de verkeerde redakteur voor het verkeerde spel. Ruben's opmerkingen maken het al duidelijk: 'Where's the blood', en 'Gaaaaap!'. Maar bloed en lijken vormen toch niet de essentie van een racespel! Het doel is om als eerste de finish te bereiken, en als dit aangekleed is met aardige graphics en goede gameplay, dan heb je volgens mij een geslaagde racegame. Daarom ben ik van oordeel dat, indien getest door J.J. of Ed, dit spel minstens een 7.5 zou (moeten) hebben gekregen. Einde pleidooi.
Dr. J.: genoeg kritiek, ter zake nu. Wat te denken van een 'ultieme games-PC'-special, zoals in het zomernummer van vorig jaar, om likkebaardend van te genieten of om binnen een aantal jaar te gebruiken voor een vergelijkende test. Altijd leuk.
Of een internet special, met daarin een overzicht van de belangrijkste providers en hun tarieven, de voor- en nadelen, de verschillende typen modems, ISDN, surfen via de kabel, de beste sites voor gamers, dat soort dingen.
Ander ideetje: de geschiedenis van het videospel. Geen uitleg bij nodig, lijkt me. Of misschien een uitgebreide test van DIV Games-studio. Dit lijkt mij een zeer veelbelovend programma, dat gamers in staat zou kunnen stellen om hun creatieve ideeën eindelijk te gieten in de vorm van een game.
Of wat dachten jullie van een verkiezing van de beste en slechtste games van de twintigste eeuw, in verschillende categorieën: de keuze van de lezers, de keuze van de redakteuren et cetera. Deze special zou natuurlijk het best getimed zijn ergens rond de eeuwwisseling.
En dan nog een geniale inval op de valreep: een PU-fotostrip over het sexleven van de PU-redakteuren! Oeps, daar veranderde ik weer even in Mr. Hyde!
Robin 'Darkman' Van Cleemput, Sint Pauwels (België)

■ Heb jij soms onze laatste redaktievergadering afgeluisterd? Heel veel van je ideeën zul je binnen niet al te lange tijd in de PU aantreffen. Overigens hebben PU-redakteuren geen sexleven, ze gamen dag en nacht.

WEIRDE PARTY

Beste PU. Ik vind jullie blad helemaal te gek, maar dat gaat het nu even niet om. Ik heb jullie namelijk een treurig bericht te melden. Ik zal jullie precies vertellen wat er laatst is gebeurd.
Kijk, ik ben vrij bekend onder de game-characters, omdat ik ieder jaar een grote games-party houd. Nu vond het dit jaar plaats op de dag na mijn verjaardag, 6 juli. Het was natuurlijk vreselijk gezellig en door mijn verjaardag had het feest een extra kleurrijk tintje.
Zo waren daar Solid Snake en Meryl, die elkaar liefkozende naampjes gaven; Meryl was voornamelijk 'Rookie', terwijl Solid Snake 'Legend' genoemd werd. Ook was daar het voltallige Tekken-team, die het balletje van Kula World misbruikten voor een partijtje Tekken Ball. Lara werd natuurlijk volop nagekeken door de superdom kijkende Superman, terwijl de mensen van Mortal Kombat dartpijltjes stonden te gooien richting de foto van Mortal Marcel. Een gezellige boel in mijn huis dus.
Toen Duke Nukem echter binnenkwam, was het binnen één seconde helemaal stil. Iedereen stond als verstijfd, in afwachting van wat de Duke zou doen of zeggen. Hij keek langzaam de kamer rond, liet vervolgens zijn oog vallen op Meryl, en zei: "damn, nog nooit zoiets gezien". Solid Snake werd kwaad en riep: "wat is er mis met haar dan?". En na die woorden stortte hij zich op de verbaasde Duke. Die wilde een kernbommetje pakken en op Snake gooien, maar die wist hem van Duke te ontfutselen, waarna hij hem op Duke terecht liet komen. Nu staat op Duke's grafsteen het volgende: "The

Duke is nuked. Now the Good and the Bad rest both in peaces. The only thing that's left, is the Ugly..."
Tom ten Hoeve, Amsterdam

■ Soms een paar verkeerde pilletjes geslikt tijdens dat feestje?



DREAMMACHINE
Yo, nu is het afgelopen met al dat gezeik over de beste spelcomputer. Nu is de Dreamcast er. De Dreamcast heeft de grootste lancering van een spelcomputer ooit. En eindelijk is er een distributeur, dus je zal de Dreamcast kunnen vinden in Nederland. Als je kijkt naar de titels die op 14 oktober uitkomen bij de lancering ga je spontaan Dreamcastkrullen tekenen, want dan zijn namelijk Sonic Adventure, Sega Rally 2 en Virtua Fighter 3tb verkrijgbaar. Daarnaast kun je dan ook nog Powerstone van Capcom en Trickstyle kopen. De andere games die dan verkrijgbaar zijn, zijn: Blue Stinger, Millennium Soldiers - Expendable, Incoming, Monaco Grand Prix 2 en Speed Devils.
De weken daarna komen er ook nog veel vette titels uit. Bijvoorbeeld House of the Dead 2 en Sega Bass Fishing. Deze worden weer gevolgd door toptitels als Metropolis Street Racer, Soul Calibur, Shen Mue: First Chapter, Cool Boarders Burn, Virtua Striker 2, Resident Evil: Code Veronica, Midnight GT, WWF Attitude, Shadow Man en er wordt ook gesproken over Quake 3: Arena. Perfect voor Sega's internet ondersteuning.
Een ander pluspunt van de DC is dat de VMS een schermpje heeft, waardoor je in de bus, trein of waar dan ook verder kunt spelen. Een ander pluspunt voor sommigen is dat je met de Dreamcast kan internetten, dus je hoeft geen dure PC aan te schaffen (er komt ook een speciaal Dreamcast toetsenbord).
Een ander nog nooit vertoond iets op een spelcomputer is de mogelijkheid om via internet spellen te upgraden. Met de vertragingen van sommige gewilde titels op de PlayStation (bijvoorbeeld Gran Turismo 2), heeft de Dreamcast meer kans dan ooit om de marktleider te worden. Dus kijk eens serieus naar de Dreamcast. Met topspellen van Sega zelf en andere topontwikkelaars zoals Namco en Capcom heeft de Dreamcast meer kans dan de meesten denken. De PlayStation 2 zou wel eens hetzelfde lot als de Saturn kunnen ondergaan.
De Dreamcast heeft bovendien een groot voordeel: op 14 oktober kun je hem halen, een PlayStation 2 en Nintendo Dolphin niet.
Niels van Delft, Sommelsdijk

■ Hoeveel heeft Sega je betaald voor dit stukje? In de Powerplay rubriek van deze maand kun je trouwens alle ins and outs lezen over de Dreamcast.

LOVE & PEACE
Ik wilde wijzen op een probleem waar vooral jongere spelers (18-) last van hebben, en gelijk de oplossing aandragen natuurlijk.
Vroeger was het in spellenland namelijk altijd hetzelfde: het goede tegen het kwade, waarbij de speler altijd het goede vertegenwoordigde. Behalve bij sport- en racespellen dan. Maar tegenwoordig is het ook vaak andersom. Kijk maar naar Dungeon Keeper, Constructor, Driver, GTA, Warioland enzovoort.
Op zich geen slechte ontwikkeling, maar voor de vaak toch al weinig tolerante ouders van spelers een verschrikking. Dus ook weer voor de spelers zelf, die hierdoor gedwongen zijn geweldloze games te spelen. Mijn voorstel om deze ontwikkeling een halt toe te roepen: bedruk alle cartridges/CD's van 'slechte' spellen met bloemetjes, hartjes en konijntjes. De inhoud laten we natuurlijk hetzelfde, want de ouders die tegen dit soort computerspellen zijn, weten zelf toch niet hoe zij ze moeten opstarten. Zijn we meteen van alle ellende af.
Marijn Schraagen, Hilversum

■ En dan gaan wij de PU zeker vermommen als de Bobo of de Okkie.

ILLEGAAL
Ik ben het beu! Ik kan het niet meer aanhoren! Zodra men het over videogames heeft, begint men over illegale kopiën. Dat is inderdaad een groot probleem, maar de fout ligt niet bij ons, maar bij de gamesproducenten.
Er zijn namelijk twee redenen waarom mensen (en dus niet alleen jongeren) games gaan kopiëren. De eerste is dat sommige mensen nu eenmaal niet kapitaalkrachtig genoeg zijn om iedere keer 2000 BEF (± ƒ 100,-) of meer voor een game te betalen.
De tweede is dat veel games gewoonweg geen 2000 BEF waard zijn. Aan dat eerste kunnen de producenten niet veel doen, aan reden nummer twee des te meer. Zij leveren immers te vaak produkten van mindere kwaliteit af.
Nu zou je natuurlijk zo kunnen redeneren dat het moeilijk is om iedere keer weer een keiharde game neer te planten die het helemaal is, maar toch zou het zo moeten zijn. Als ik zoveel geld voor een game moet dokken, verwacht ik wel dat deze bestaat uit oogverblindende graphics, een vette soundtrack en ongelooflijk soepele gameplay. Zo niet, dan koop ik de game niet, of maak ik er een kopie van. Als alle games dezelfde kwaliteiten bezaten als een Half-Life of Ridge Racer Type 4, zou het probleem van illegale kopieën een stuk kleiner zijn.
Ik heb zelf al heel lang een PlayStation, en door de jaren heen heb ik een aardige collectie van meer dan 30 games opgebouwd. Hiervan is overigens geen enkele een kopie, al heb ik soms toch getwijfeld.
Het is trouwens niet zo dat je van een spel een kopie moet maken omdat je vindt dat een game geen 2000 BEF waard is. Er zijn immers massa's budgetseries en ook tweedehands vind je regelmatig wel een aardige titel voor weinig geld. Gamers en gamesproducenten zijn gewaarschuwd!
Gerout Evers, Hasselt (België)

■ Hoe meer er gekopieerd wordt, des te kleiner de kans dat gamesproducenten grote budgetten ter beschikking blijven stellen om topgames te fabriceren. Jouw stelling dat vooral slechte games zouden worden gekopieerd, klinkt ons overigens wat vreemd in de oren.



DUKEALIKE
■ Bart, The B Man, Wagemans uit Eindhoven.



Al in 1997 maakten we melding van de opmerkelijke action-game Messiah en eind 1999 moet het zover zijn. Dan kunnen we eindelijk in poepluiers en met vleugeltjes op de rug bad guys gaan afknallen!





ORDE OP ZAKEN

Mocht je het nog niet weten: in Messiah speel je een engeltje. Ik zeg bewust engeltje en geen engel want je ziet er uit als een soort Cupido. Blonde krulletjes, klein ventje, babyvet, luiers en vleugeltjes. Ook je naam is eerder grappig, dan heilig en ontzag inboezemend: Bob.
De speler alias Bob is in opdracht van God naar de Aarde gestuurd want daar gaat het volgens de Almachtige himself niet goed. Je moet eens even goed orde op zaken stellen in een futuristische setting waar een dictatoriaal regime de gewone mensen onderdrukt. Geweld en executies zijn aan de orde van de dag en dat was toch niet de bedoeling van de Schepper.
Aangezien het doel de middelen heiligt mag Bob op alle mogelijke manieren zijn taak uitvoeren, waarbij een lijkje meer of minder niet uitmaakt.

BEZIT

Als Engeltje kan Bob eigenlijk bar weinig; hij kan vliegen en huppelen en dan hebben we het ook wel gehad. Handig voor het platformgedeelte in de game, maar tijdens de aktie ben je een vliegende schietschijf.
Gelukkig heeft Bob een verdomd handige gave. Hij kan namelijk bezit van mensen nemen. Staat er een guard even niet op te letten, dan vlieg je naar hem toe en zuig je jezelf in de guard. Nu ben jij de guard en heb je volledige controle over hem. De andere guards zullen je gewoon met rust laten, totdat je natuurlijk je gun trekt en hen gaat neerknallen. Ideaal!
Het bezit nemen van iemand is erg spectaculair gedaan. Je ziet het desbetreffende slachtoffer heen en weer schudden en als je het lichaam na een tijdje weer verlaat, staan ze verbaasd te kijken. Naast guards en mechanics kan je ook een hoertje 'possessen' waarmee je guards kan afleiden.
Mocht er een enorm monster achter je aan zitten dan kun je die ook op ludieke wijze uitschakelen. Je neemt bezit van hem, vervolgens stort je jezelf als monster in een afgrond en tijdens de val verlaat je het lichaam weer. Monster dood en jij kunt weer rustig verder.







HOGER NIVEAU

Al gamend kom je erachter dat Satan zelf van de partij is en dat de grootste rivaal van God achter alle ellende op Aarde zit. De Forces of Hell staan klaar om Bob tegen te houden. Een flink aantal baddies dus, in alle soorten en maten. De guards hebben dan ook lekker veel wapens en reken dus op een kleurrijk feest van explosies en oplichtende granaatinslagen.
Messiah speelt volledig in 3rd person en zal met name de aandacht trekken vanwege de originele aanpak. Over de engine werd vooraf heel druk gedaan, maar het lijkt erop dat grafisch gezien Messiah minder baanbrekend zal zijn dan eerst werd gebruld.
Daar tegenover staat de vreselijk leuke en originele gameplay die het spel evenzogoed naar een hoog niveau tillen.
De Messias moet zich eind november aan ons tonen, dus in het volgende nummer een uitgebreide (p)review.

JAN







MESSIAH

KILLEN MET LUIERS AAN

C&C Shooter RENEGADE

Zijn we net met zijn allen in de ban van Command & Conquer: Tiberian Sun, kondigt Westwood weer een nieuwe game aan: Command & Conquer: Renegade.









COMMANDO

Nee geen nieuwe RTS game deze keer, Westwood gaat voor keiharde aktie! Command & Conquer: Renegade is een 3rd person shooter waar je in de huid kruipt van de Commando die in het eerste strategy deel een van je meest kostbare units was. Jij mag het leven van de NOD en Kane zuur gaan maken met allerhande gadgets in explosieve missies.
Het resultaat is ronduit spectaculair. Stel je de wereld van C&C voor maar dan helemaal 3D vanuit het Tomb Raider perspektief. Het ultieme coole in dit spel is dus dat alle voertuigen en gebouwen uit C&C en Tiberian Sun aanwezig zijn. Mocht je als Commando dus in een basis van NOD belanden, dan zie je alles prachtig op schaal. The Hand Of NOD is opeens als een enorm groot gebouw te zien, die je commando doet verbleken. Sowieso komt het ware perspectief van alle andere gebouwen meesterlijk tot zijn recht. Het mooie is dat je ook in alle gebouwen kan rondlopen en gamen, en dat is een geweldige ervaring!

NATTE DROOM

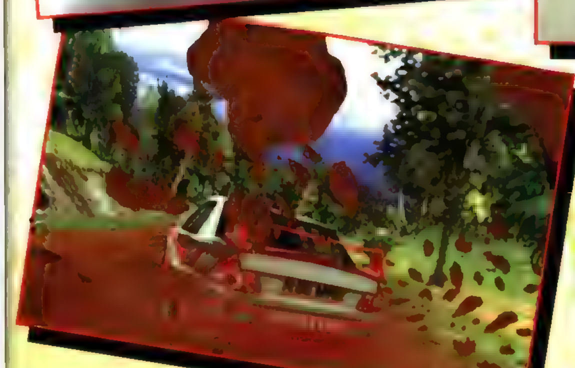
Ook kun je in alle voertuigen uit C&C rondrijden en –vliegen. Vanuit een Orca kun je de NOD bestoken of je hopt in een gepantserde tank. Ook multiplayer belooft heel wat spektakel. Stel je een heftige multiplayer battle voor waarin je snel met een APC een basis binnenrijdt om daarna je vrienden uit de laadruimte te zien springen en de basis platleggen. Ook single player gaat een ware natte droom worden waarbij je Commando met sniperrifle, gun, messen en explosieven, alsmede alle te bedienen voertuigen alles uit de kast kan halen om dood en verderf te zaaien!
JAN

RALLY MASTERS

Race Of The Champions







In het zonovergoten Nice waar vrouwen in modieuze minirokjes langs de boulevard flaneren en mannen met zonnebril en cabrio door de straten gaan, toonde Infogrames een aantal nieuwe games aan de Europese pers.

Een daarvan was Rally Masters voor de PC, en om maar meteen met de deur in huis te vallen; Ed heeft weer wat om naar uit te kijken!
Afgezien dat het grafisch dubbel en dik van kwijlenstein is, kent Rally Masters een aantal features die we nog niet eerder hebben gezien in een racegame. Zo zijn er verschillende Championship modes waarbij nieuwe race elementen opvallen.
Eén mode is gebaseerd op de licentie van de Michelin - Race of Champions. Dit is een naseizoen championship dat zich afspeelt op het zonnige eiland Gran Canaria. In het spel race je hier tegen zeventig namen waaronder alle groten uit de Rally-wereld op een authentiek nagemaakte track. Leuke onderdelen zijn de 1 vs. 1 races waarbij je eerst een rondje binnenbocht en daarna buitenbocht pakt.
Er is ook een Buggy mode waar alle racers in dezelfde, zeer wendbare en lichte buggies moeten crossen.
Daarnaast zijn er alle andere modes en gadgets die je van een top of the bill rally racegame mag verwachten zoals Single Race, Time Attack, Ghost Play, Multiplayer een Custom Championship Editor, realistische Car Setting en realtime on-screen car damage.
Rally Masters zal naar alle waarschijnlijkheid voor alle platforms ontwikkeld worden. **JAN**

nieuws

OP LOKATIE

DE STEMMEN ACHTER DE ZESDE DIMENSIE

Ooit eens een strontvlieg willen zijn? Of een spin, of een libelle? Met de prijsvraag die Mind Multimedia en PU uitschreef rondom het spel 'De Zesde Dimensie' was het mogelijk. Twee PU lezers waren de gelukkigen en 'leenden' hun stem een dagje uit.



Tooske bereidt zich gedegen voor.

KOFFIE

Half negen 's ochtends bel ik rochelend en slaap uit mijn ogen wrijvend aan bij Studio Dac in Haarlem. De deur wordt vrolijk opengedaan door Rogé. Ik stommel slaapdronken de trap op en daar zit Tooske (die van TMF) al zo fris als een hoentje klaar. Tooske doet namelijk de stem van Honinkje in de Zesde Dimensie. Je raadt het al: een bezige bij. Nou ja, eigenlijk speelt ze een meisje dat door een magische appel in een bij is veranderd.
Ook de eerste PU lezer is er. Bob (17 jaar) zit al in de startblokken om zijn stemdebuut te maken. Na zes bakken koffie kijk ik eindelijk helder uit mijn ogen en zie ik dat ook de tweede PU lezer Sander (14 jaar) is gearriveerd. Als dan ook TMF-er Jeroen Post de studio heeft gevonden, doen we een groepsknuffel en kunnen we aan de slag.

BEATBOXING

Eerst gaat Tooske het opnamehokje in. Ze heeft al haar tekst op een blaadje, duwt de koptelefoon op haar hoofd en als Rogé het teken geeft, gaat ze als een speer van start. Al de gesproken zinnen die Tooske alias de bij Honinkje moet uitspreken, komen in de uiteindelijke versie van het spel voor. En dat zijn er veel!
Alsof Tooske dagelijks bij Disney allerlei tekenfilmbeesten van een stem voorziet, zo lepelt ze alle zinnen met de juiste intonatie en gevoel op. Rogé, de man achter de knoppen is aangenaam verrast.
Daarna is het de beurt aan Jeroen. Jeroen maakt van de gelegenheid gebruik om meteen even zijn beatbox kwaliteiten te tonen en puft en spuugt indrukwekkend de microfoon vol. "Puff, mmm, puf, mmm, tjaktjak, plfff". En het moet gezegd worden, een gastrol op de nieuwe plaat van Extince zou zeker niet misstaan. Jeroen doet in het spel een vlieg na die Honinkje uitdaagt om met hem te gaan racen. Hij blijkt een perfectionist te zijn want een aantal zinnen moeten van hem absoluut over. Kijk zoveel toewijding, dat zien we graag.

DEMONISCH

Tussen de bedrijven door zagen Sander en Bob me helemaal door over het wel en wee op de PU redaktie: "Kan Skate echt zo goed rappen?", "Is Ed jullie baas?" "Waarom kraken jullie niet meer spellen af?"
en meer van dat soort dingen. Natuurlijk kan ik niet alle PU geheimen prijsgeven.
En dan is het de beurt aan onze eigen PU lezers en neemt de spanning toe. Bob besluit als eerste de stoute schoenen aan te trekken en kiest voor de rol van spin. Een waarlijk demonische stem zet hij op waarbij hij sissend en keelschrapend zijn zinnen spuit. Erg goed, want de Spin is een van de slechteriken uit het spel.
Daarna mag Sander, die net als Jeroen voor een vlieg kiest (of was het nu een kever?), het hok in. Ook hij leeft zich goed uit en laat zich helemaal gaan in zijn rol als insekt.
Daarna word ik bijna gedwongen de rol van pissebed op me te nemen, maar die eer sla ik af. Ook vlo zie ik niet zo zitten. Nee, het is mooi geweest. Genoeg insekten voor vandaag!
JAN



Tooske verraste iedereen door haar professionaliteit.



Altijd enthousiast die Jeroen.



Bob zet de puntjes op de i.



Manchester fan Sander ziet het helemaal zitten.







THE NOMAD SOUL
Starring David Bowie

Om zes uur 's ochtends op het CS van Amsterdam klaarstaan om de trein naar Parijs te nemen is geen pretje, zeker niet voor gametesters, die normaliter liever tot een uurtje of twaalf in hun nest blijven liggen nadromen van het spel dat ze de voorafgaande avond natuurlijk weer eens veel te lang hebben zitten doorspelen.

GOEIEMORGEN!
Toch stond ik daar om klokslag zes klaar, met de slaap nog in mijn oogjes, en een lekker bakkie NS koffie in elke hand. De supersnelle Thalys zou me met supersonische snelheid naar The Paris Office van Eidos voeren. Dat die neppe hogesnelheidstrein tot Brussel nog langzamer rijdt dan een trak-tor in zijn achteruit mocht de pret niet drukken, want we gingen The Nomad Soul zien, een adventuregame met niemand minder dan David Bowie en zijn vrouw Iman er in.

REIZENDE ZIELEN
Eidos, uitgever van titels als Deathtrap Dungeon en de Tomb Raider cyclus verwacht veel van deze nieuwe game van Quantic Dream. Niet elk spel mag zich immers beroepen op zulke prominente characters als Bowie en Iman.
Maar ook het verhaal van The Nomad Soul mag er zijn. Het draait om het principe van 'Virtual Reincarnation'. Dit is een slimme manier om het voor de speler mogelijk te maken om meerdere characters te kunnen besturen. Mocht er namelijk eentje de pijp uit gaan, dan gaat je ziel aan de wandel (=Nomad Soul) en nestelt ie zich in het eerste lichaam dat je oude lijf aan-raakt. Handig hè?

FIGHT!
The Nomad Soul speelt zich af in verschillende dimensies waarin de gamer moet proberen om uit te vogelen wat er precies aan de hand is met zijn ziel en de werelden waarin hij ronddwaalt. Tijdens je avontuur moet je puzze-len, ontdekken, zoeken én vechten. Om een paar echt mooie vechtscènes met goede gameplay te hebben in een adventure van dit kaliber, is echt de moeite waard!

LELIJKE AAP
Maar niet alleen de vechtscènes zijn uitgebreid gemotion-captured, ook de verschillende gezichtsuitdrukkingen van de characters zijn op deze manier heel natuurgetrouw geanimeerd, waardoor het spel een mooi, levensecht gevoel krijgt.
Tot je de digitale versie van Bowie tegenkomt dus, want die lijkt helemaal nergens op. Zelfs als de bejaarde Engelse zanger op het podium staat om een digitaal concertje weg te geven, lukt het hem nog om me te shockeren met zijn lelijk geanimeerde smoelwerk. Of zijn beeldschone vrouw daar ook aan lijdt, weet ik niet, want tijdens de demonstratie in de Eidos Headquar-ters konden we haar helaas niet te zien krijgen.

SOUNDTRACK
O ja, onze David speelt niet alleen mee in The Nomad Soul, hij heeft er ook nog eens een hele soundtrack voor geschreven, zodat je de hele game lang naar het (sorry fans!) gejengel van de overjarige rocker mag (moet?) luisteren, vooral als je nietsvermoedend een cafeetje in loop en de goede man druk bezig is een concert weg te geven, dat zo offbeat is, dat de pro-ducer van Quantic Dream er speciaal bij ging zeggen dat dat expres zo ge-choreografeerd was. Lekker dan.
ANDREAS



National Fungames 1999

Traditioneel organiseert 'Melk. De witte Motor. National Fungames' in de maand december weer hun jaarlijkse sport- en games-evenement. Dit jaar vindt het spektakel plaats in de Amsterdamse Rai op 19 december.
Iedereen tussen de 12 en 22 jaar kan meedoen aan evenementen als Inline hockey, Streetsoc-cer, Beachvolley, City Basketball en Skating. Daar moet je je overigens wel van tevoren voor inschrijven.
Naast de funsporten zijn er diverse andere (gra-tis) aktiviteiten met o.a. de Nederlandse Kam-pioenschappen Star Wars Racer, Kickboarding, Acrobungee, Speedsteppen etc.
Voor meer informatie en het opgeven van je ei-gen team, bel je met 0900-8991118 of surf je naar www.national-fun-games.com.

FOUTJE

In de vorige PU hadden we een recensie van de 'old-skool arcade knal maar raak game Gromada. 'Simpel maar erg vermakend en dus gewoon leuk', schreef onze Jan.
Helaas werd daarbij de verkeerde distributeur vermeld. De licentie van het spel ligt bij het Belgische AIM Productions en Gromada wordt in Nederland gedistribueerd door That's Entertainment. Bij deze rechtgezet.


Deze moet je gewoon gespeeld hebben!
Jagged Alliance 2
'Met deze mix van man tegen man-gevechten, de financiële planning van een revolutie, en nog wat RPG-elementen is JA2 een van de sterkste hybride games die er te vinden
Veronicagids
'Jagged Alliance 2 is een mix van strategie, rollenspel, vechten en tactiek. Toegevoegd zijn gedetailleerde graphics en animaties, tientallen nieuwe wapens, meer dan 150 unieke karakters en een zelf te creëren persoonlijkheid. De speelwijze valt te variëren: realistisch of science fiction.'
Telegraaf
'Jagged Alliance 2 is een zeer waardige opvolger van het eerste deel. De plaatjes zijn mooi, de tactische mogelijkheden uitgebreid, de missies gevarieerd en de tegenstand is sterk. Laat maar komen.'
PC Zone
'Desalniettemin heeft JA2 genoeg gameplay te bieden, nogmaals met name door de interactiviteit en het gevraagde eigen inzicht. Ook de mededeling dat deel 2 zowel in real-time als in turn-based te spelen is, zal een grote groep gamers aanspreken.'
Power Unlimited
'Moeten wij je nu nog vertellen waarom Jagged Alliance 2 het beste spel is?'
Nu overal verkrijgbaar.
TopWare Interactive
www.topware.com
denda multimedia bv
www.denda.com

WIN EEN COMPLEET DREAMCAST-PAKKET!

Geef je mening over vijf PU-rubrieken

We willen jullie mening over een aantal rubrieken in de Power Unlimited, en omdat we de uitkomsten heel belangrijk vinden en omdat we hopen dat zoveel mogelijk PU-lezers antwoord geven op onze vragen, hebben we, in samenwerking met Dreamcast distributeur Atoll Soft, voor een van de inzenders een fantastische prijs klaarliggen. Alle inzenders dingen mee naar een schitterend Dreamcast-pakket, dat bestaat uit uiteraard een Dreamcast, een Visual Memory-card, een Vibration Pack, een Race Controller, een Arcade Stick, een Toetsenbord, de twee titels Sega Rally 2 en Sonic Adventure én een origineel Arsenal T-shirt.

Het enige wat we van jou willen, is je mening over een paar zaken. En dan bedoelen we ook je echte mening, niet wat je denkt wat wij graag willen horen. Stuur zo snel mogelijk, maar in ieder geval vóór 22 november een briefkaartje of briefje naar:

Power Unlimited
Dreamcast-prijsvraag
Postbus 9805
1006 AM AMSTERDAM

Wat we van je willen weten, is het volgende. **Moeten de volgende rubrieken in Power Unlimited blijven of zie je liever verdwijnen? Of misschien maakt het je eigenlijk niet zoveel uit.**

1. MAINFRAME
(de illustratie op de pagina naast de inhoudsopgave)

2. BOEKENSTEUN
(de boekenrubriek)

3. SCREENSHOTS
(de filmrubriek)

4. GAMES TOP 10
(de top 10 in samenwerking met D.I.C.)

5. DE QWIFZ
(de strip)

Je inzending kan er dus als volgt uitzien:
1. erin
2. eruit
3. ?
4. erin
5. ?

Nogmaals, als je vijf keer 'eruit' roept, maak je even veel kans om te winnen als met vijf keer 'erin'. We willen echt weten wat je vindt, zodat we Power Unlimited nog beter kunnen maken.
Uiteraard moet je niet vergeten je naam, adres en leeftijd te vermelden. Het zou zonde zijn als we deze fantastische prijs om die reden niet naar je toe konden sturen.



HET PRIJZENPAKKET











Dit is het Dreamcast-pakket dat je kunt winnen als je meedoet aan de enquête. Niet afgebeeld zijn de twee spellen Sega Rally 2 en Sonic Adventure en het originele Arsenal T-shirt die er ook nog eens bijkomen.

Win Soul Reaver standbeeld



Nu krijg je de kans om Soul Reaver zelf te winnen, althans een prachtig beeldje van zo'n 35 centimeter hoog, dat zeker niet zal misstaan op je kamer. Het enige dat je hiervoor hoeft te doen, is het goede antwoord geven op de volgende vraag en hopen dat je in de prijzen valt. Prijzen? Jazeker, want als troostprijzen geven we ook nog eens 5 petjes en T-shirts van Soul Reaver weg.
Genoeg geleuterd, tijd voor de vraag:

Welke score kreeg de PSX-versie van Soul Reaver in het aprilnummer?

Stuur vóór 22 november een briefkaartje met je antwoord naar:
Power Unlimited
Soul Reaver wedstrijd
Postbus 9805
1006 AM AMSTERDAM

Vergeet niet je naam, adres en telefoonnummer te vermelden. De winnaars krijgen hun prijs automatisch thuisgestuurd.



PU-lezers kiezen ECTS Benelux Awards

Het was weer druk, druk, druk tijdens de jaarlijkse ECTS in Londen, de grootste gamesbeurs van Europa, en zoals je elders in dit nummer duidelijk kunt zien, was het hard werken voor de zware PU-delegatie.

Terwijl de redakteuren zich bezighielden met het testen van ... eh ... hardware, had de hoofdredakteur de ondankbare taak om een paar prijzen uit te reiken.
Immers, de organisatie had de PU-lezers gevraagd de Benelux te vertegenwoordigen en hun oordeel te vellen over de beste games van de afgelopen twaalf maanden.
Jullie kozen massaal voor Outcast als beste PC-spel en Metal Gear Solid als beste console-titel van het jaar, waardoor de Benelux-Awards terechtkwamen bij Infogrames en Konami.
Hieronder een lijstje met de andere, maar natuurlijk veel minder belangrijke winnaars:

Game of the Show
ISS Pro Evolution
PlayStation game of the show
ISS Pro Evolution
PC Game of the Show
Grand Prix 3
Nintendo Game of the Show
Donkey Kong 64
Dreamcast Game of the Show
Ready 2 Rumble
Multiplayer Game of the Show
Rainbow Six: Rogue Spear
PC Publisher of the Year
Take 2
Console Publisher of the Year
Sony
PC Hardware of the Show
Nvidia

Games volgens Microsoft

"Computerspellen voor de PC worden gespeeld met een toetsenbord waarmee commando's kunnen worden gegeven, dan wel met een muis waarmee klikbare elementen op het scherm geactiveerd kunnen worden of met nog andere randapparatuur zoals joysticks. Voor computerspellen die gebruik maken van zogenaamde spelconsoles zoals de Nintendo entertainment System, de Sega Saturn en de Sony Playstation wordt andere apparatuur gebruikt."



Dat is wat de nieuwe Microsoft Encarta 2000 Winkler Prins Editie onder andere te zeggen heeft over computerspellen. Een beetje gamer kan hier dus absoluut niets meer van leren.
Wel misschien van de 56.999 andere artikelen, 10.000 kaarten, foto's en illustraties, 100 video- en animatiefragmenten en 2000 audiofragmenten. Want ondanks deze uitglijder op gamesgebied blijft Encarta nog altijd de torenhoge favoriet op het gebied van Nederlandstalige encyclopedieën op CD-ROM. Voor f 199,- is ie van jou.

Multi Gamer Switch

Trust brengt ons een apparaatje waarmee je kunt voorkomen dat je telkens weer achter je computer moet duiken als je er liever voor zit. Het overschakelen van een joystick naar een gamepad betekent dat je de joystick moet loskoppelen en de gamepad moet inpluggen, wat meestal in het donker aan de achterkant van de computerkast plaatsvindt.
De Multi Gamer Switch van Trust laat je vier apparaten (joystick, gamepad, stuurwiel en nog een andere optie) tegelijkertijd aansluiten op je PC, waarbij je met een schakelaar kiest welke van de vier apparaten aktief moet zijn. Stroom is niet nodig, wel moet alle randapparatuur aangesloten kunnen worden op de standaard 15-polige joystickplug (geen USB dus).



Het Trust servicenummer (078-6549999) vertelt je waar je het apparaat voor *f* 39,95 kunt kopen.

Nieuw van Blaze

De **Viper Pro Grip Shock Controller** is naast een hele mond vol ook nog een splinternieuwe controller voor je PSX van de firma Blaze. Ingebouwd is een dubbel rumble effect dat ervoor zorgt dat de linker- en rechterkant van de controller gaat trillen waarbij de sterkte varieert.
Spectaculairder is de Turbo-toets. Hiermee kun je een turbo-funktie aan een bepaalde toets toewijzen, waardoor de geselekteerde toets Turbo-fire krijgt. Handig voor shoot'em ups waarbij snelschieten én behoud van je duim noodzakelijk is.
Ook leuk is de Slow Motion funktie. Als het je allemaal een beetje te veel wordt, dan kun je hiermee de boel weer onder controle krijgen. Bij bepaalde softwaretitels (in de praktijk altijd te weinig) kun je deze funktie aan- en uitschakelen.
Ook nieuw van Blaze is de **Formula Pro GTR**, een racestuur dat zowel geschikt is voor PSX als voor N64. Verder valt er niet zoveel over te vertellen, behalve dan dat je er uiteraard ook twee pedalen bij krijgt.
De Viper Pro is voor (ongeveer) *f* 55,– te koop en voor het stuurtje moet je plusminus *f* 149,95 neertellen. Omega Electro (0475-488224) kan je er alles over vertellen.





BEZOEK POWER UNLIMITED OP DE HCC

Op 19, 20 en 21 november staat de Jaarbeurs in Utrecht weer op zijn kop. Als computerfanaat mag je dan ook zeker niet ontbreken op de HCC-dagen, zeker omdat PU ook dit jaar weer een stand heeft. Verwacht geen relaxed uitstapje, maar bereid je voor op meer dan 100.000 bezoekers, vele honderden stands en een hoop lawaai. Maar ach, je moet er iets voor over hebben om Power Unlimited te bereiken.
Let op de bon in dit blad, waarmee je een gratis CD-ROM op onze stand kunt ophalen!

de redaktie

De lange en donkere winteravonden staan weer voor de deur. Hoe denken onze redaktieleden deze sombere avonden te vullen?



SKATE
Skate besloot het heft in eigen hand te nemen. Zonder zijn hulp deed NAC niet wat hij wilde, namelijk winnen, dus heeft hij zich aangemeld als 'zeer ongediplomeerd hulpoefenmeester derde klas'. Het feit dat hij met open armen ontvangen werd, zegt verder genoeg.



RUBEN
Ruben heeft weer eens een gat in de markt ontdekt en gaat zich helemaal storten op het ontwikkelen van een nieuw spel. Zijn Sim-Zaanse-Koeken-Export wordt in het voorjaar van 2014 verwacht.



SARA
Sara heeft dit najaar uitgeroepen tot de tijd van de sequels. De AH-boodschappendienst heeft overuren gedraaid om de honderden zakken chips en kratten cola tijdig bij haar te kunnen bezorgen. Je moet toch goed voorbereid zijn als je net alle Rocky's, Police Academy's en Lethal Weapon's bij de videotheek ingeslagen hebt om je filmklassiekers te leren kennen.



KEES
Kees heeft zich heilig voorgenomen de depressieve winteravonden te gebruiken om een nieuwe zomerhit in elkaar te flanzen.

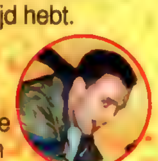
Als zijn vrolijke "We're going to eat pizza" de top van de charts niet zal halen, weten wij het hier ook niet meer.



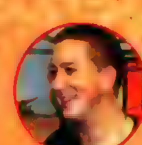
J.J.
J.J. probeert depressies te voorkomen door aan zijn IQ te gaan werken. Terug naar school dus, maar zoals we van hem gewend zijn, plaatste hij ook dit weer in een iets breder verband. "Geen betere school dan een sportschool," riep hij, toen hij weer vijf avonden achter elkaar in Sportcentrum 'Ik ben breed dus ik besta' gesignaleerd werd.



THOMAS
Omdat Thomas de laatste maanden wat problemen heeft met het indelen van zijn tijd, heeft hij zich ingeschreven voor de avondcursus Time Management. Jammer genoeg wordt deze cursus vier avonden per week gehouden in Almelo, wat lastig is als je in Amsterdam woont en toch al te weinig tijd hebt.



JAN
Sombere avonden moet je met sombere dingen bestrijden, is het levensmotto van Jan. Daarom ging hij in zijn goed gevulde spellenkast op zoek naar Z.A.R.



ANDREAS
"Wat een marmot kan, kan ik ook", moet Andreas gedacht hebben. Zijn brievenbus is dichtgespijkerd, de mobiele telefoon uitgeschakeld en de kachel opgestookt zodat de winterslaap kan beginnen. April volgend jaar kunnen jullie weer zijn eerste bijdrage verwachten.



BORIS
Boris gaat gewoon zijn eigen weg en trekt zich in het geheel niets aan van wat wij jaargetijden noemen. Zo heeft hij net een skates, een nieuwe zwembroek en wandelschoenen gekocht. In maart volgend jaar hoopt hij weer genoeg geld voor nieuwe schaatsen te hebben.



BJØRN
Björn heeft zwaar geïnvesteerd om de winter al gamend door te kunnen brengen. Een Pentium IV 766 MHz is net bij hem afgeleverd, net als een PlayStation 3, Game Boy Color Plus en Dreamcast Forever II. Zodra hij zijn CD-i-speler aan de praat heeft, zal niets of niemand hem meer kunnen tegenhouden.



ED
Een kip kost een kwartje, een geit een gulden en een paard 15 gulden. Je moet precies honderd dieren kopen, ter waarde van precies honderd gulden en je moet uiteindelijk minimaal één kip, één geit en één paard hebben. We horen het wel in maart, Ed!


Edgar Torrontera's'
eXtreme Biker
Position # 22: Called "El Cordobes" in the Kāma X ūtra by E. Torronteras
"Brings together outdoor and indoor arena racing with freestyle stunt mayhem"
PC Zone
"...Extreme Biker is in a league entirely of its own"
Edge
PC CD-ROM
SIERRA
www.sierra-online.com
HomeSoft
www.homesoft.nl

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen.

GAME BOY (COLOR)

Super Mario Bros. (augustus)	9,0
F1 World Grand Prix (oktober)	8,2

NINTENDO 64

Duke Nukem, Zero Hour (augustus)	9,0
Mario Golf (oktober)	8,8
Re-Volt (oktober)	8,4

DREAMCAST

UEFA Striker (oktober)	8,0

PLAYSTATION

Metal Gear Solid, Special Missions (oktober)	9,0
WipeOut 3 (oktober)	8,9
RC Stuntcopter (oktober)	8,5
Kingsley (augustus)	8,5
Point Blank 2 (augustus)	8,5
Bloody Roar (september)	8,3
Croc 2 (augustus)	8,3
G-Police - Weapons of Justice (september)	8,0

PC CD-ROM

Prince Of Persia 3D (oktober)	9,4
Mechwarrior 3 (september)	9,3
Hidden & Dangerous (augustus)	9,3
System Shock 2 (oktober)	9,1
Age Of Empires 2 (oktober)	9,1
Tiberian Sun (september)	9,1
Star Trek - Birth of the Federation (september)	9,0
Drakan, Order Of The Flame (augustus)	8,9
Descent 3 (september)	8,9
Fly (september)	8,8
Shadowman (augustus)	8,8
Breakneck (augustus)	8,7
Re-Volt (oktober)	8,6
Expandable (september)	8,6
Dungeon Keeper 2 (september)	8,6
Seven Kingdoms II (september)	8,6
Mig Alley (september)	8,6
Freespace 2 (oktober)	8,5
Castrol Honda Superbike 2000 (oktober)	8,5
Fleet Command (september)	8,5
Discworld Noir (augustus)	8,5
Rainbow Six, Rogue Spear (oktober)	8,4
Redguard (september)	8,4
Amerzone (september)	8,3
F22 Lightning 3 (augustus)	8,3
Force 21 (oktober)	8,2
Might & Magic 7 (augustus)	8,2
Thrust, Twist & Turn (augustus)	8,2
Settlers 3, Quest Of The Amazones (oktober)	8,0

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je soms ook oudere budget-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

NINTENDO POWER TOP 10



1 (-) Shadowman (N64)
2 (2) GoldenEye (N64)
3 (1) Command & Conquer (N64)
4 (5) Mario Kart 64 (N64)
5 (-) South Park
6 (9) Mario Party (N64)
7 (-) WWF Attitude
8 (-) Re-Volt
9 (-) Quake 2
10 (8) Star Wars Episode 1 Racer (N64)

PC CD-ROM POWER TOP 10



1 (-) C&C Tiberian Sun
2 (10) RollerCoaster Tycoon
3 (-) Competitie Manager 2000
4 (4) Midtown Madness
5 (-) Jagged Alliance 2
6 (-) Creatures 2 Deluxe
7 (-) Colin McCrae Rally
8 (-) Championship Manager 3
9 (-) Shadowman
10 (1) Hidden & Dangerous

PLAYSTATION POWER TOP 10



1 (1) Driver
2 (-) Soul Reaver
3 (2) Syphon Filter
4 (-) Tekken 3 (Platinum)
5 (-) WipeOut 3
6 (-) Shadowman
7 (4) Colin McRae Rally (Platinum)
8 (-) Re-Volt
9 (-) Duke Nukem, Time To Kill
10 (5) Gran Turismo (Platinum)

DUTCH INTERACTIVE CHARTS © MultiMediaMarkt / I-Mediate



Your partners didn't make it to this mission. So waste anything that moves.
Jij bent Hawk Manson, de enige overlevende van SI-COPS, het geheime spionageteam van de regering. Je brengt daar strategische onderzoekscentra in de ultieme vergeldingsmissie, met een geheel nieuwe 3D spel-engine. Gebruik een arsenaal aan gevechts-bewegingen en meer dan 20 nieuwe wapens. En als dat niet genoeg is, pak dan rondslingerende voorwerpen op en ram je vijanden buiten westen. Een druk programma, maar je moet het in je eentje oplossen. Aan de slag dus!
BIOHAZARD
PlayStation
Dreamcast
CORE
FIGHTING FORCE 2
Haal je mission briefing op www.eidos.com

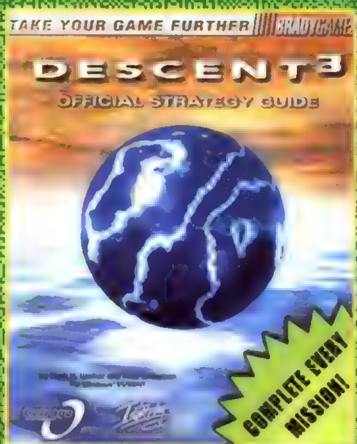
Gamesboeken vergelijken is lastig; de gidsen gaan over verschillende spellen en ze hebben meestal verschillende auteurs. Appels met peren vergelijken dus. Bij The Official Strategy Guide van Metal Gear Solid ligt het echter anders. Immers, ik heb de onofficiële gids, of zoals Konami het betitelt, het illegale boekje, al in het juli-nummer besproken. Wie gaat er winnen...?



Titel:	Metal Gear Solid: The Official Strategy Guide
Taal:	Engels
Auteur:	-
Uitgever:	Konami
ISBN:	2-913364-07-1
Prijs:	$9,99

WAARDERING: ****

'Verplichte kost voor de Metal Gear Solid-fans', noemde ik de onofficiële strategy-gids in juli, onwetend van het feit dat er ook een officiële gids op de markt was. Die 'fout' wil ik hier rechtzetten, want het officiële boekwerkje van Konami mag er zeker zijn.
Laten we de twee eens vergelijken. Beide boeken zijn full-colour uitgevoerd en kennen tientallen screenshots. De officiële gids is iets dikker en geeft duidelijk meer achtergronden en secrets vrij. Zo worden alle secret items en secret characters verklapt en men laat zien hoe je de geinige Gallery of Ghosts opent.
Wat opbouw betreft verschillen de twee boeken niet al te veel van elkaar. Beide gidsen vertellen eerst iets over eerdere MGS-games, bespreken vervolgens de characters, de voorwerpen en de wapens en geven daarna een uitgebreide walkthrough van alle 23 levels.
De officiële gids doet dat laatste naar mijn mening beter; er wordt veel aandacht besteed aan het trainen van moves en het opzetten van de juiste strategieën, de pagina's staan vol met tips en je kunt de complete levels van boven bekijken. Daarentegen is de indeling van de onofficiële gids overzichtelijker. Konami heeft te graag hip willen zijn. Ik zag op de funky pagina's soms door de bomen het bos niet meer. Gelukkig went het wel op den duur.
Als ik moest kiezen, zou ik de officiële gids kopen en niet alleen omdat die makkelijker te krijgen is, nee, de officiële gids levert gewoon net wat meer informatie op. En een echte MGS-fan wil gewoon alles weten van zijn lievelingsgame.



Titel:	Descent 3: Official Strategy Guide
Taal:	Engels
Auteur:	Mark H. Walker en Mike Emberson
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	1-56686-844-0
Prijs:	$19,99

WAARDERING: ***

Kreeg Dré in september nog klamme handjes van Descent 3, ik had dat vochtige gevoel beduidend minder toen ik de gids van Descent 3 doorbladerde. Niet dat ik hier te maken heb met een vodje, zo ver wil ik niet gaan, maar vergeleken met de grafische krachtpatser van de game, valt dit boekwerk wel erg bleekjes uit.
Je moet het doen met groffe zwart-witte screenshots en blauwe pagina's, een manco waar Brady Games wel vaker last van heeft. Stop daar eens mee!!
Met de inhoud is gelukkig weinig mis. In duidelijke taal worden allereerst de 'basic piloting strategies' besproken. Erg handig, want het besturen en battlen met de voertuigen van Descent 3 is allesbehalve makkelijk. Daarna worden achtereenvolgens de 'bad guys and other people', de wapens, de powerups, de vijftien 'gewone' missies en de twee verborgen missies doorgenomen.
Tips voor de multi-player-games ontbreken natuurlijk niet. Als bonus krijg je een interview van vier pagina's met de producer van Descent 3, Jeff Barnhart.
Al met al een degelijk stukje werk. Niet meer en niets minder.



Titel:	Silent Hill: The Official Strategy Guide
Taal:	Engels/Duits
Auteur:	-
Uitgever:	Konami
ISBN:	2-913364-X
Prijs:	$9,99

WAARDERING: ***

Skate was niet echt onder de indruk van de mistige, wrede en bloederige PSX-game Silent Hill. Ik ben dat wel van de bijbehorende strategiegids, want dat is een plaatje geworden! Full-colour animaties over de hele pagina zijn eerder regel dan uitzondering en verder stikt het boek van de screenshots.
Er is één groot nadeel; het boek is deels Engels, deels Duits. Elke tekst wordt twee keer op een pagina afgedrukt, gescheiden door een grote streep. Deze handelswijze komt de overzichtelijkheid niet bepaald ten goede.
Om alle tekst toch nog in het boek te krijgen, heeft men de lettertjes namelijk erg klein moeten maken. Beste Konami: was het niet mogelijk geweest om twee verschillende boekjes te maken of was het geld op?
De inhoud is absoluut oké; veel achtergrondinformatie, een duidelijke walkthrough en tips over secret characters en items. Bovendien wordt ook uit de doeken gedaan hoe je het spel op vijf verschillende manieren kan spelen. Wat wil je nog meer?

**** : Topper *** : Oké ** : Twijfelgeval * : Papierverspilling

Lang voor dat de Farrelly Brothers hun hit There´s Someting About Mary maakten, schreef broer Peter een verhaal, getiteld Outside Providence.

Outside Providence

Outside Providence is een drama over een jongen, Tim, uit een gebroken gezin, met een invalide broer en een gokkende pa (en een invalide hond!). Zijn low-life vrienden doen niets liever dan bier drinken en weed roken.
Nadat Tim en zijn maten een politieauto hebben geramd, na overmatig joint-gebruik, wordt hij naar een kostschool verbannen. Daar doet hij dingen die de gemiddelde kostschooljongen zoal doet; ruzie maken met de leraren, blowen en drinken, verliefd worden op het mooiste meisje van school en, uiteindelijk, volwassen worden (gaap!).

LEUK MAAR SAAI

Dit verhaal is nu verfilmd, niet door de Farelly´s maar door iemand anders (ene Michael Corrente). Verwacht dus geen Dumb & Dumber en al helemaal geen There´s Something About Mary. Het Farrelly stempel staat wel degelijk op de film gedrukt, dat betekent dat er ook deze keer genoeg te lachen valt om flauwe grappen over seks, gehandicapten en kneuzen die over lichaamsdelen kotsen. Toch is dit vooral Something Other Than Mary; meer een gevoelige film met een serieuze ondertoon. Het PU-oordeel luidt dan ook: best leuk maar eh....ook een beetje saai.





Wie nog niets over de film **Blair Witch** heeft gehoord, woont zeker ergens ver weg in de bossen want het Blair Witch Project-virus woedt namelijk overal. Nog nooit heeft in Amerika een film die zo weinig heeft gekost, zoveel geld opgebracht.
Het gaat dan ook om aan elkaar gemonteerde videotapes en 16 mm films van drie vermiste filmstudenten. Zij trokken naar de bossen van Maryland om daar een documentaire te draaien over de legende van The Blair Witch.
Volgens de overlevering is deze heks een gevaarlijke vrouw bedekt met paardenhaar. De studenten, Heather, Josh en Michael, interviewden locals en trokken uiteindelijk zelf het woud in op zoek naar de legende. Ze troffen er een gruwelijke waarheid aan en keerden nooit meer terug. Onder een verlaten huis in het bos werd een versleten tas met hun beelden gevonden. De beelden laten de frustratie en de angst zien die de drie filmmakende studenten in hun greep kreeg naarmate de dagen en vooral de angstaanjagende nachten verstrijken.
Angie Donahue, moeder van de verdwenen filmstudente Heather, heeft ervoor gezorgd dat de nooit afgemaakte documentaire van haar dochter in de bioscoop is uitgebracht. Op de speciale Blair Witch Project site: *www.blairwitch.com*, tref je informatie aan over de zoektocht, de FBI-dossiers, foto´s en de perberichten zoals verstuurd door de lokale politie van Burkittsville. Ook vind je er alles over de legende van de heks en de naargeestige gebeurtenissen die door de eeuwen heen plaatsvonden in de bossen van Blair te Maryland.
You´re In For Some Creepy Shit! (of je het nu gelooft of niet...)



SHORTS

The Astronaut's Wife

The Astronaut´s Wife is een slick gemaakte sci-fi thriller met Johnny Depp en Charlize Theron in de hoofdrol. Dat klinkt veelbelovend...







OUT-OF-SPACE ONGELUKJE

The Astronaut´s Wife vertelt het verhaal van het jonge echtpaar Spencer en Jillian. Het ideale stel dat alles heeft: good looks, geld, vrienden en interessant werk. Jillian werkt met kinderen en Spencer is astronaut voor de NASA.
Iedere keer als hij in een baan om de aarde zweeft, is de blonde Jill bang dat haar man nooit meer terug zal komen. Bij zijn laatste trip krijgt ze bijna gelijk, de astronauten hebben een out of space-ongeluk. Wat er precies is gebeurd weet niemand, slechts Spencer en zijn partner weten levend terug naar Aarde te keren. Weer thuis zijn er complicaties en moeten de mannen in het ziekenhuis worden opgenomen ter observatie. Spencer´s beste vriend en collega overlijdt plotseling en zijn vrouw pleegt op een bizzare manier zelfmoord. Aan het zorgenloze leventje van Spencer en Jillian lijkt abrupt een einde gekomen.

PARANOÏA

Dan verhuizen Spencer en Jillian naar New York waar Spencer een nieuwe, veilige, baan aangeboden heeft gekregen van een mysterieuze werkgever. In hun nieuwe woonplaats ontdekt Jillian dat ze zwanger is van een tweeling. Ook merkt ze dat haar echtgenoot zich steeds vreemder gedraagt. De gezellige Spencer, altijd in voor een biertje en een goed gesprek met zijn vrouw, is afstandelijk en heeft slechts interesse in Jillian´s zwangere buik. Wanneer een voormalig detective van NASA haar opzoekt met een verwarde mededeling over het out-of-space ongeluk van haar man, beseft Jillian steeds duidelijker dat Spencer niet dezelfde man is als voor het ruimte-ongeluk.
Ze gaat op onderzoek uit en wordt daarin gedwarsboomd door haar echtgenoot, vrienden en familie want, helaas, Jillian heeft een verleden vol opnames in inrichtingen en depressies en niemand gelooft haar paranoïde aanvallen. Toch weet ze zeker dat iets buitenaards bezit van Spencer heeft genomen en niet alleen van haar man maar ook van de twee baby´s in haar buik.

ROSEMARY´S BABY

Het regiedebuut van Rand Ravich, schrijver van o.a. Candyman, is een slick uitziende sci-fi thriller, maar helaas stelt de film inhoudelijk weinig voor.
Er wordt zonder gêne geleend uit andere films: The Devils Advocate bijvoorbeeld, toevallig ook met Charlize Theron, waarin de echtgenoot eenzelfde verandering van karakter ondergaat als Johnny Depp en een duistere macht de vrouw en de man uit elkaar drijft.
Het hele idee van de vrouw die zwanger is van Het Kwaad, haar paranoïa en het feit dat niemand haar gelooft, komt allemaal rechtstreeks uit Rosemary´s Baby. Met als groot verschil dat Rosemary´s Baby dertig jaar na dato nog steeds gruwelijk eng is en The Astronaut´s Wife maar nergens echt spannend wil worden.

Vanaf 26 oktober in de bioscoop



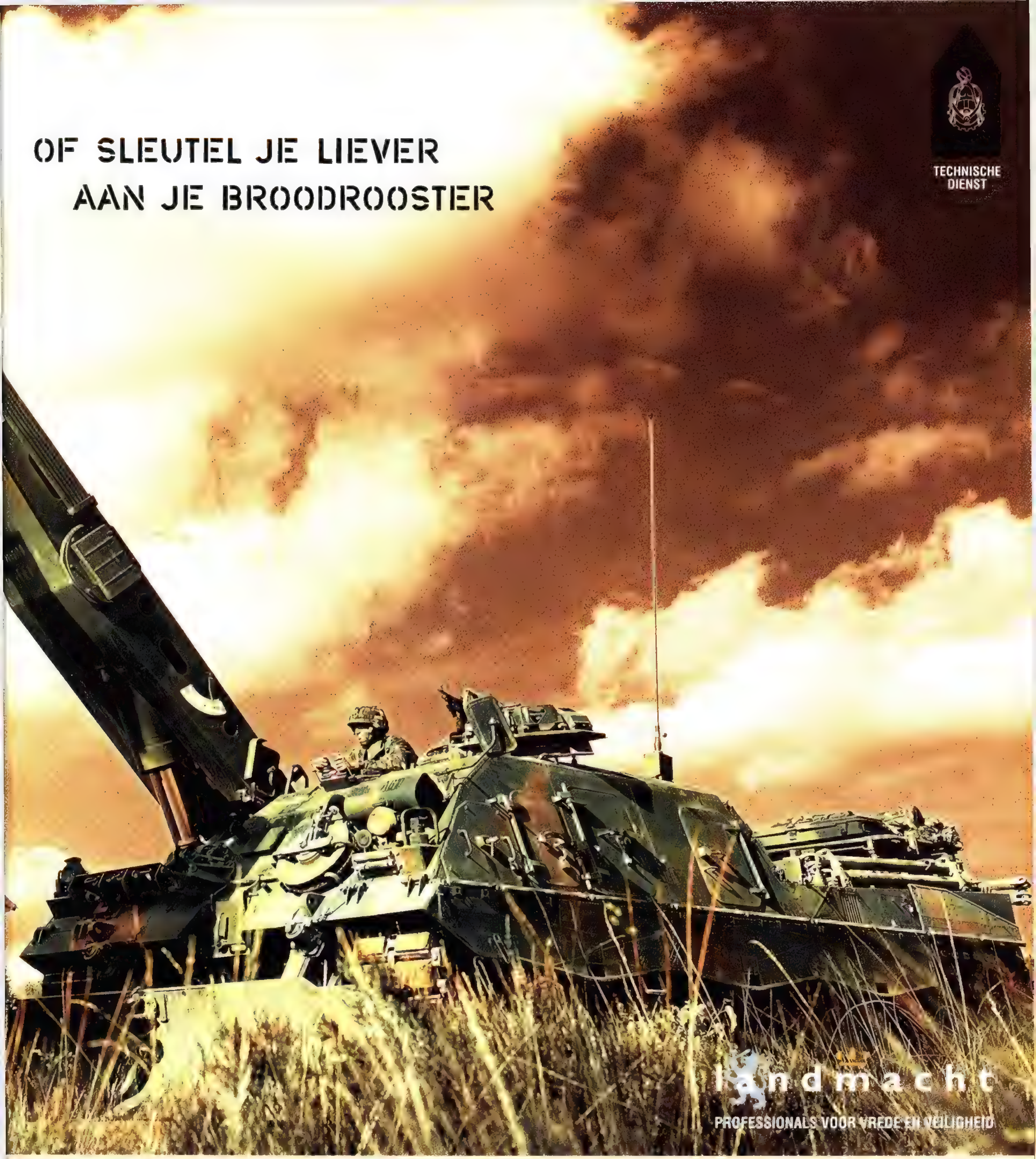


Onlangs kwam de verzamelbox van punkrockers **The Ramones** uit. Ik herinner me nog dat ik tien jaar geleden, als 16-jarige, een concert van de stokoude maar immer rockende mannen bijwoonde in Paradiso. Daar stonden ze, vet te punkrocken, met de benen wijd, de gitaar op de heupen en een koele zonnebril op!
Hey Ho Let´s Go is de titel van de verzamelbox. Met daarop harde, korte en snelle nummers met refreinen die erom vragen meegeschreeuwd te worden. Dat alles maakt de Ramones een van de leukste bands ooit.
Na 22 jaar hielden de Ramones het voor gezien. Ze sloten hun carrière af met een CD en een documentaire met de toepasselijke titel: We´re Outta Here.
Maar nu is er dan toch opeens, geheel onaangekondigd, deze uitstekende verzamelaar uitgebracht. Ook voor de niet-Ramones fan en antipunker zeker de moeite van het luisteren waard. De Ramones zelf noemden hun muziek dan ook geen punk maar bubblegum rock!
Wie alles over de mannen te weten wilt komen, surft naar de Lifestyle of the Ramones-site: *www.geocities.com/sunset strip* of de Ramones over the Edge site: *http://home3swipnet.*



SOUNDS




OF SLEUTEL JE LIEVER
AAN JE BROODROOSTER
TECHNISCHE DIENST
landmacht
PROFESSIONALS VOOR VREDE EN VEILIGHEID

TO GAME
De play

Elk jaar wordt in Japan de Tokio Game Show georganiseerd en als we de geruchten mochten geloven dan stond er daar dit jaar heel wat te gebeuren. Enthousiast als altijd sprong Boris op het vliegtuig naar Japan en stond vooraan toen het spektakel losbarstte.



Oeeeh, wat waren ze weer leuk.

YOSHI-MITSU

Tokio is een gekkenhuis. Nog maar amper twee uur in de stad worstel ik me door hordes Japanners die geen woord Engels spreken en allemaal aan de verkeerde kant lopen. Ik ben hopeloos verdwaald.
De sneltrein van het vliegveld naar Tokio Station doet er precies anderhalf uur over en dan zou het nog maar een kwestie van een simpel metrootje zijn om het hotel te bereiken. Nou ja, dat kan iedere gek, leek me. Maar ik had er even geen rekening mee gehouden dat het centraal station van Tokio groter is dan de binnenstad van Amsterdam en dat er meer mensen rondlopen dan op een zaterdagmiddag in de Kalverstraat. Pffff wat een puinhoop. Al de bordjes waren onleesbaar en er kwamen meer metrolijnen samen dan ik kon tellen en om de chaos kompleet te maken spreekt er niemand maar dan ook echt helemaal niemand ook maar één woord Engels.
Ik wist dat de metrolijn die ik moest hebben een naam had die leek op Yoshimitsu. Zie je wel, heb ik toch niet voor niets al die uren achter Tekken gezeten. In ieder geval had ik een troef in handen. "Yoshimitsu???", vroeg ik aan een Japanner die me onbegrijpend aankeek. "YO-SHI-MIT-SU????", herhaalde ik terwijl ik gebaren maakte alsof ik hem met een samurai zwaard doormidden hakte. Hij moest toch wel begrijpen dat ik de zwaardvechter Yoshimitsu uit Tekken bedoelde, wiens naam als twee druppels water leek op de metrolijn die ik moest hebben. Geschrokken sprong de man achteruit, maakte een buiging en wou er vandoor gaan. "NO STOP!!!", schreeuwde ik. De Japanner zette het op een lopen en met m'n tas en alles wat ik bij me had was er no way dat ik hem nog ging inhalen. Dan maar iemand anders vragen. Intussen liepen de Japanners niet meer tegen me op of rakelings langs me heen maar maakten ze een zorgvuldige boog óm mij heen. "Yoshimitsu?", probeerde ik nog een keer. De boog werd iets groter. Shit, dit ging niet lukken. Dan maar een taxi.

DE PLAY-STATION 2

Dankzij de spectaculaire presentatie van bergen nieuwe games trekt de Tokio Game Show in Japan elk jaar enorme aantallen bezoekers. Deze keer was er echter een extra reden waarom er nog meer journalisten en bezoekers dan gebruikelijk op de been waren: Sony. Deze elektronica reus kondigde aan om op de Tokio Game Show de PlayStation 2 te presenteren. Ja, je leest het goed. De PlayStation 2, want zo heet ie, is klaar en ik heb hem zelfs even mogen vasthouden. Kijk maar op de foto. Als je Sony's nieuwe troetelkindje in je handen houdt, valt gelijk het een en ander op. Allereerst natuurlijk de slicke look. Het ding zal zo tussen de andere componenten van je stereotoren kunnen staan want dankzij de mooie zwarte doos heeft het apparaat een veel serieuzere look dan zijn grijze voorganger.
Maar er is meer dat de aandacht trekt. Zo heeft de nieuwe console geen vier maar twee controllerpoorten. Omdat zowel de Nintendo als de Dreamcast vier ingangen hebben, ging men er maar van uit dat Sony ook deze weg zou volgen. Onterecht zo blijkt dus. Een ander ding dat opvalt is de USB ingang. Deze techniek wordt nu al op PC's toegepast en zorgt ervoor dat het mogelijk wordt om praktisch elk apparaat op je PSX 2 aan te sluiten en deze vervolgens nog door te lussen ook.
Een aantal voor de hand liggende accessoires waar Sony nu al mee bezig is, zijn een Netwerkkaart (om je PSX 2 bijvoorbeeld van internet via de kabel gebruik te kunnen laten maken), een harddisk, een printer, een muis en het onvermijdelijke toetsenbord. Maar Sony zou Sony niet zijn als ze niet nog veel meer konijnen in hun hoed hadden. Wat dacht je bijvoorbeeld van de mogelijkheid om standaard DVD films af te spelen op de machine. In tegenstelling tot eerdere berichten zal Sony de PSX 2 namelijk voorzien van de benodigde software waarmee alle nieuwe films gewoon op je TV te zien zijn. Dit zal een enorme boost voor het DVD formaat betekenen dat tot nu toe alleen nog maar echt werd gewaardeerd door freaks die perse zo'n ding moesten



Ja jongens en meisjes, dit is 'm en nee, hij mocht niet mee naar huis.



De PlayStation 2 ziet er superslick uit.



Geen vier maar slechts twee ingangen.

KIO station 2 SHOW



Oooooooh!



En niemand die ook maar een woord Engels spreekt.



Effe een gamepie checken



Rare jongens die Japanners.



Wat daarbinnen te beleven viel, lees je op de volgende pagina's!

hebben. De verwachting is dat binnen een jaar miljoenen mensen de PlayStation 2 in huis hebben gehaald en dus in staat zullen zijn om DVD films te kijken.

HERFST 2000 IN EUROPA(?)

De PlayStation 2 zal vergezeld worden van een nieuwe controller, de Dual Shock 2 genaamd, alsmede een nieuwe memorycard waar niet minder dan 8Mb op gaat en die het surfen op internet een heel stuk eenvoudiger zal maken.
De nieuwe controller zal eruit zien als een gewone Dual Shock maar zal volledig analoog zijn. Dit betekent dat ook alle knoppen in meer of mindere maten zullen reageren als je harder of zachter drukt. Bij racegames zou je zo dus meer of minder gas kunnen geven of juist harder of zachter kunnen remmen. Zowel de Dual Shock 2 als de Memorycard kunnen alleen in de PlayStation 2 gebruikt worden en zullen 3500 Yen gaan kosten (zo'n ƒ 70,-).
Het ligt in de planning om de PlayStation 2 in de herfst van volgend jaar al in Europa en Amerika te lanceren. Tegen die tijd zullen de bijna 200 spelletjesfabrikanten die zich hebben opgegeven als officiële developper voor de PSX 2 al een flink aantal spellen klaar hebben en natuurlijk is het dan ook nog eens mogelijk om alle oude PlayStation games op de nieuwe console te spelen.
Voor de Japanse lancering in maart zullen natuurlijk al verschillende games klaar zijn. Op de volgende pagina's een overzicht van de games die in Tokio op de PlayStation 2 stand te spelen waren.



De nieuwe controller, de Dual Shock 2, is volledig analoog.

GAME

De PlayStation 2 zal binnen een half jaar in Japan worden gereleased en dan moeten er natuurlijk ook verschillende games gereed zijn. Op de Tokio Game Show werd een handjevol PSX 2-titels aan de pers vertoond.



TEKKEN TAG TOURNAMENT (NAMCO)

Deze nieuwe versie van Tekken is, zoals met alle voorgaande delen ook al het geval was, gebaseerd op de Arcade versie van Tag Tournament.
Je zag gelijk dat het spel een regelrechte poort was en ondanks de enorme snelheid waarmee het spel liep en de hoge kwaliteit van de graphics, had ik toch het idee dat er behoorlijk wat haast achter deze release zat en dat er zeker meer uit de PlayStation 2 te halen valt.

GRAN TURISMO 2000 (POLYPHONY)

Er deden geruchten de ronde dat de PlayStation 2 in staat zou zijn om Gran Turismo 2 mooier te laten spelen dan op de oude PSX. Dit is pertinent niet het geval en waarschijnlijk berust dit misverstand op vroege beelden van de Gran Turismo 2000. Deze game is niet meer dan een PSX 2 versie van Gran Turismo 2 en ondanks de hoge framerates en de indrukwekkende graphics kreeg ik ook bij dit spel het idee dat er meer uit Sony's nieuwe console gehaald had kunnen worden.
Niettemin belooft deze versie een boel plezier voor de gelukkige gamer die er de hand op weet te leggen.



DARK CLOUD (SCEI)

Dark Cloud is een beetje een vreemd spel waarvan niemand echt wist wat de bedoeling was behalve dat de held van het verhaal een dorpje kon bouwen door huisjes, boompjes, beekjes en bergjes neer te zetten en er vervolgens met een druk op de knop real-time doorheen te kunnen wandelen.
Grafisch erg indrukwekkend maar kwa gameplay kan ik er verder weinig over zeggen.



THE BOUNCER (SQUARESOFT)

The Bouncer was zonder twijfel de meest opvallende titel voor de P2 en daarmee ook het gesprek van de dag voor de aanwezige journalisten.
Deze titel doet nog het meest denken aan een next-generation Double Dragon. Keiharde aktie, schitterende graphics en indrukwekkende filmische hoogstandjes wisten het publiek in extase te brengen. Het was alleen jammer dat Square verder geen enkele info over het spel wilde geven. Meer over deze game dus later.



KESSEN (KOEI)

Van deze titel was het meest bekend en we hadden er zelfs al screenshots van gezien. Het gaat hier om een strategy game waarbij je meer dan 400 manschappen tegelijk op het scherm kunt laten rondlopen en elkaar in mootjes kunt laten hakken.
De grootste teleurstelling was eigenlijk de ontdekking dat deze game niet real-time was maar turn based waardoor de indrukwekkende filmpjes helemaal niet te beïnvloeden bleken en het gevoel van ik-bestuur-een-heel-leger totaal teniet werd gedaan.
Het feit dat de animatie van de units nog heel wat te wensen overliet, wilde ook niet echt bijdragen aan het enthousiasme.



X-FIRE 2 (ELECTRONIC ARTS)

Op de EA stand nam het X-Fire presentatiepodium meer dan driekwart van de beschikbare ruimte in beslag. Dit bleek echter geen graadmeter voor de kwaliteit van het spel.
Het leek me een gewone shooter waarbij het een en ander aan mysterie was toegevoegd.

Op bezoek bij Square

Omdat ik toch in Tokio was, was het een kleine moeite om even langs te gaan bij SquareSoft Japan en te kijken wat zij allemaal op stapel hebben staan voor het komende jaar.
Tomoyuki Takechi, de big boss van Square vertelde ons dat de PlayStation 2 erg belangrijk was voor Square en dat er op dit ogenblik maar liefst zeven games worden ontwikkeld voor de nieuwe console.
Onder deze zeven bevinden zich **The Bouncer** en een **nieuwe Final Fantasy** aflevering. Of Square daarmee helemaal overstapt op de PlayStation 2 en besluit geen games meer te ontwikkelen voor de PSX werd niet duidelijk.
Het is in ieder geval zeker dat er nog een paar grote titels uitkomen op de PlayStation voordat zo'n beslissing aan de orde zal zijn. Ik heb het natuurlijk over **Final Fantasy VIII** waarover je verderop in dit nummer meer leest en **Parasite Eve 2** die in december in Japan in de winkels zal liggen.



Tomoyuki Takechi, de big boss van Square vertelde dat er op dit ogenblik maar liefst zeven games worden ontwikkeld voor de PSX 2.

KLO SHOW

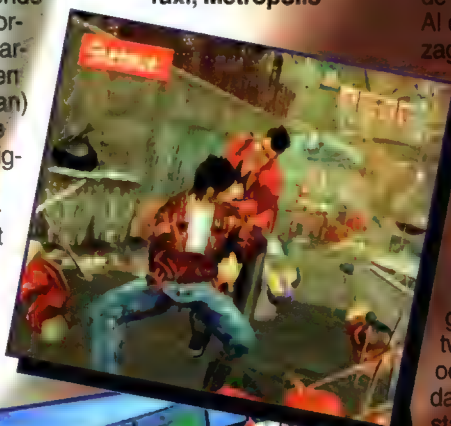
De graphics waren niet echt bijzonder maar er moet natuurlijk wel even bijgezegd worden dat het spel pas voor 30% klaar was. Veel te vroeg dus om een oordeel over te vellen.

DIEPE INDRUK

Al met al heeft de PlayStation 2 diepe indruk op me gemaakt. Ondanks het feit dat de launchtitels niet echt wereldschokkend zijn, krijg ik toch het idee dat Sony's nieuwe superconsole het helemaal gaat maken. Waarom dan? Ik weet het niet precies maar ik vermoed dat het met jarenlange ervaring en een uitstekend instinkt te maken heeft. Alles aan de PlayStation 2 ademt succes en ik twijfel er dan ook niet aan dat deze console binnen niet al te lange tijd net zo'n impact gaat maken als zijn voorganger een paar jaar geleden deed.

EN SEGA DAN?

Natuurlijk was er veel meer op de TGS te beleven dan alleen Sony. Zo was het met name interessant om te zien dat Sega een prima stand in elkaar had geknutseld. Omdat Nintendo ontbrak (ze organiseren jaarlijks een eigen show in Japan) was de mate van aanwezigheid op de beurs eigenlijk een soort prestigestrijd geworden tussen Sega en Sony. Ondanks de spectaculaire stand van Sony wisten duizenden bezoekers, waaronder ik, de Sega stand te vinden. Sega pakte groots uit met **Shenmue** (niet speelbaar), **Crazy Taxi, Metropolis Street Racer en Bio Hazard: Code Veronica** (de nieuwe Resident Evil voor de Dreamcast). Al deze titels zagen er schitterend uit en gaven aan dat Sega al bezig is met zijn tweede generatie Dreamcast-games. Ik twijfel er dan ook niet aan dat Sega in staat zal zijn om het Sony behoorlijk lastig te maken volgend jaar. Grafisch deden geen van de eerder genoemde games onder voor wat we op de PlayStation 2 hebben gezien. Dit zegt overigens meer over de grafische kwaliteit van de eerste PlayStation 2 games dan over de mogelijkheden van de console. Sega daarentegen bewijst dat de strategie van niet lullen maar gewoon goede games produceren werkt en het geeft aan dat het mooie tijden zullen worden voor gamefreaks.







Net toen ik de Sega stand wilde verlaten viel mijn oog op **Typing of the Dead**. Het was een versie van House of the Dead waarbij je niet schiet op de zombies maar ze vernietigt door op een keyboard razendsnel de tekst die boven de zombie staat te typen. Naarmate de monsters er angstaanjagender uitzien, worden de woorden die je moet intikken moeilijker. Het idee klinkt bizar maar aan het plezier te zien dat de Japanners hadden bij het spelen van dit spel, kon je aflezen dat het concept garant staat voor uren speelplezier. Het is natuurlijk maar de vraag of dit spel ooit in Nederland zal uitkomen maar het is typisch iets voor Sega om het Dreamcast Keyboard te promoten aan de hand van zo'n spel. Heel goed gedaan.

BORIS



Het was natuurlijk niet alleen Sony dat de klok sloeg, ook Sega liet zich van z'n beste kant zien.



De Japanners gingen uit hun dak met Typing of the Dead

Even langs bij Polyphony

Een andere developper waar we even langs gingen was Polyphony, makers van o.a. Gran Turismo 1 & 2 en Gran Turismo 2000. Omdat Polyphony eigendom is van Sony, werd er hier niet moeilijk gedaan over de toekomstplannen. **Gran Turismo 2** is het laatste spel van dit Japanse bedrijf dat nog zal uitkomen voor de PlayStation. Vanaf nu zal het PlayStation 2 zijn wat de klok slaat. Het eerste spel dat ze voor dit platform zullen uitbrengen is **Gran Turismo 2000**. De executive vice president van Polyphony, Kazunori Yamauchi wees er nadrukkelijk op dat GT2000 slechts een special edition is van GT2 en dat het zeker geen nieuw spel is. Zoals ik al eerder vertelde, zijn de graphics een stuk mooier maar zijn de auto's en de features precies hetzelfde.



Executive vice president van Polyphony, Kazunori Yamauchi wees er nadrukkelijk op dat GT2000 slechts een special edition is van GT2 en dat het zeker geen nieuw spel is.



Haal je missies van de straat!



Dan maar omkeren en er dwars doorheen!



Die auto moet nodig APK gekeurd worden.



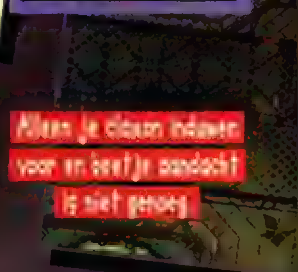
Ingesloten door de cops.



Helaas kun je de hijskranen niet bedienen.

POWER TIP

Rednecks zijn dom. Je kunt ze best gedeeltelijk uitmoorden en daarna weer vriendjes met ze worden. Dit geldt overigens niet voor alle gangs.



Alleen je claxon indrukken voor een beetje aandacht is niet genoeg

GTA was eind '97 een even onverwachte als vette hit. Je opwerken tot crimineel in de stad en daarbij auto's jatten, voetgangers pletten en op alles en iedereen schieten, viel bij veel gamers in de smaak. Wat heeft GTA 2 voor ons in petto?

NEED FOR SPEED?

Dat de populariteit van GTA nog steeds groot is, was onder andere te zien op de ECTS. Voor de Take 2 stand, de uitgever van GTA 2, was het dringen geblazen. Er stonden ook twee enorme bodyguards met GTA 2 shirtjes aan, die de vele nieuwsgierigen op afstand moesten houden. 'Only on appoint, sir', was hun standaardzin.
Gelukkig wist PU zich er gewoon in te lullen en kregen we een sneak preview van de game. Maar inmiddels ligt de preview disk op mijn desk en is het weer scheuren en smeuren geblazen.
In GTA 2 speel je Claude Speed, een ultra-gewelddadige dude die zo snel mogelijk King of the Streets wil worden. Aangezien er zes rivaliserende bendes in de stad zijn, zal dat echter niet (letterlijk en figuurlijk) zonder slag of stoot gebeuren. Een van Speed's bijverdiensten is het jatten van auto's, die overspuiten en weer doorverkopen, Speed kan zich ook in laten huren door die verschillende gangs om vuile klussen op te knappen. Maar onze held raakt ook niet in gewetensnood als hij de verschillende bendes tegen elkaar opzet en uiteindelijk de verzwakte overlevenden afmaakt.

SHOW SOME RESPECT, MAN!

Hoe zorg je nu dat je goed valt bij de diverse bendes. Heel simpel, door bijvoorbeeld erg 'wanted' te zijn. Als je een enorme bad ass bent, iedereen killed en veel voetgangers omver rijdt, zullen de Rednecks veel respekt voor je krijgen en je accepteren. De kans is groot dat je dan ook opdrachten van ze krijgt. Heb je een paar leuke vette klussen voor ze gedaan dan ga je ze daarna lekker afknallen en stijg je weer in achting bij de andere gangs.
Alle gangs haten elkaar en kunnen elkaars bloed wel drinken, dus daar moet je handig gebruik van maken. De pay-phones via welke je in deel 1 je opdrachten kreeg, zijn dus zo goed als verdwenen. Je moet nu je missies bij de diverse gangs halen. Als je dat goed doet, kun je voor heel wat criminele organisaties tegelijk werken zonder dat die het van elkaar weten. En jij strijkt vette loot op!

DOELTREFFEND

Ten opzichte van deel 1 zijn de graphics er enigszins op vooruit gegaan, is de cameravoering verbeterd en er zijn meer en fraaiere lichteffekten. Dat zie je vooral bij de zwaailichten en de explosies. Voor de rest is GTA 2 nog steeds simpel maar doeltreffend en bovendien lollig met een cynische ondertoon.
Je kunt weer iedereen uit zijn of haar auto sleuren en ermee wegrijden; trucks, ambulances, limo's, racewagens, politieauto's noem maar op. Nog steeds heeft iedere auto zijn eigen radio aanstaan, dus de muziek is steeds weer anders.
Natuurlijk heb je ook wapens nodig om je tegen de gangs te beschermen die je tegen je in het harnas hebt gejaagd. Er zijn guns, granaten maar ook mitrailleurs, molotov cocktails en een bazooka.
Wanneer je met een bazooka gaat schieten, vliegen de mannetjes echt het scherm door en zie je ze enorm hoog de lucht door vliegen. Ook de vlammenwerper is een nieuw speeltje dat heel wat schreeuwende slachtoffers maakt.

VAN BOVEN

GTA 2 is superverslavend, maar niet revolutionair anders. Er zitten wel een hoop kleine nieuwigheidjes in en dat maakt het weer een toppertje. Zo kun je nu bijvoorbeeld ook rennend wegvluchten in plaats van met de auto. Soms is dat erg handig. Je kon in deel 1 ook wel rennen, maar dat had weinig zin.
In deel 2 kun je ook bovenop flatgebouwen wegvluchten en dan van dak naar dak jumpen. Dat levert spectaculaire achtervolgingscènes op, omdat de cops dat dus ook kunnen.
Wat ook leuk is, is dat je van bovenaf een wolkenkrabber lekker granaten kunt gaan gooien naar beneden op straat. Grote paniek, en voordat ze door hebben dat jij boven staat, ben je alweer weg. Gna, gna, gna.

DE STERKE HAND

Natuurlijk is er ook nog sprake van een wettig gezag, de politie laat jou natuurlijk niet zomaar je gang gaan. Sowieso zijn de cops stukken slimmer en harder dan in deel 1. Ze komen als vliegen op stroop achter je reet aan en kunnen blokkades neerzetten en wegen afzetten.
Als dat niet helpt komt de M.E. in een gepantserde truck om je met vechtstokken eens flink in elkaar te hengsten. Mocht je dat nog overleven, dan stuurt men de FBI achter je aan. Een zwarte wagen met twee zonnebril dragende dudes in strakke pakken die met een UZI eerst schieten en dan pas vragen stellen. Mocht je zelfs dat er nog levend afbrengen, dan komt het leger er aan te pas en stuurt men paratroepers en tanks achter je aan! Kan het nog gekker? Het lijkt de Blues Brothers wel.
Dit alles leidt natuurlijk tot even chaotische als enerverende situaties, zeker omdat je ook alle voertuigen van deze gasten kunt stelen. En eenmaal een tank gejat ... echt King ... the road

Grand Theft Auto 2





De Hari Krishna's maken kennis met je rijstijl.

POWER TIP

Even rustig aan doen? Jat een taxi en speel taxichauffeur. De cops laten je dan even met rust.

RAPPORT

graphics	8[2]
geluid	8[5]
originaliteit	8[8]
speelbaarheid	9[5]

- ▲ Werk voor verschillende bendes tegelijk
- ▲ De Cops, FBI en het leger achter je aan
- ▲ Jatten, joyriden, beuken, knallen en slachten
- ▼ Sommige auto's zijn te snel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Rockstar/ Take 2
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

8[8]

GTA 2 is een super vette game! De graphics zijn nog steeds lekker simpel, maar het is vooral de gameplay waar dit spel dubbel en dwars op scoort! Ziek, hard, humor en rete-verslavend.



FINAL FANTASY

Niemand twijfelde eraan dat Final Fantasy VIII een goed spel zou gaan worden. De vraag was alleen hoe goed...

NIET ZOMAAR EEN SPEL

Als je Final Fantasy VIII voor het eerst speelt en je krijgt de introfilm te zien, zul je betoverd worden door de schoonheid ervan. De eerste beelden van de mooie prinses Rinoa Heartilly en de jonge soldaat Squall Leonhart roepen een beeld op dat ik tot nu toe alleen ken van sprookjes.
Het mooie is dat dat gevoel van betovering door het hele spel bij je zal blijven en dankzij het aangrijpende verhaal is er geen moment dat je genoeg krijgt van de characters of van het verhaal. Het lijkt wel of Square patent heeft op de techniek die deze betrokkenheid bij spelers oproept. We zagen het al eerder in de voorgaande Final Fantasy delen en het is daarom ook geen wonder dat deze serie kilometers boven alle andere RPG's uitstijgt. Het spreekt voor de Japanners dat ze iedere keer weer een mix weten te creëren tussen science fiction in een high tech omgeving en good old fashion romantiek en heroïek.
Final Fantasy VIII is daarom ook niet zomaar een spel, het is een prachtig interaktief verhaal dat je tot de laatste scène zal boeien.

SUSHI EN SUMO-WORSTELEN

Het leuke aan RPG's die uit Japan komen, is dat ze daar zo anders over dit genre denken dan wij in het westen. De dialogen zijn soms ronduit vreemd te noemen. Ik dacht vroeger dat het aan de vertaling lag die gewoon niet goed was gedaan maar er is mij verzekerd dat deze stijl van spreken net zo zeer bij Japanners hoort als Sushi en Sumo-worstelen.
Japanners ontwikkelen games namelijk in de eerste plaats voor hun eigen markt en interesseren zich niet voor Europese ideeën over gedrag en humor. Dit is de oorzaak van het gevoel dat je krijgt als je voor het eerst een Final Fantasy game speelt. Het is net alsof je iemand anders z'n broek aan hebt. Het is wel oké maar iets klopt net niet helemaal. Snap je?
Die Japanse eigenzinnigheid draagt er ook toe bij dat ze bij Square niet moeilijk doen over het steeds weer omgooien van belangrijke onderdelen





VIII

van de gameplay. Zo is in deze game het oude vertrouwde battle-systeem gesneuveld. Waren we in de vorige Final Fantasy gewend geraakt aan het systeem van Magic Points en levels, nu is er de Guardian Force en de mogelijkheid om deze te 'joinen' met een character en ook de Limit Break is ingeruild voor het fantasievollere Force Attack systeem. Het belangrijkste gevolg is dat je niet meer constant bezig bent om een hoger level te bereiken omdat dat nu gewoon niet meer zo'n grote rol speelt. Daarnaast is het nieuwe battle-systeem gewoon leuker om mee te spelen, al moet wel gezegd worden dat de grafisch indrukwekkende attack animaties van de Guardian Forces op den duur een beetje langdradig worden. Het zou koel zijn geweest als je deze met een druk op de knop kon skippen.

HET VERHAAL

Squall Leonhart is een student aan Garden. Garden is een universiteit annex trainingsinstituut met veel aanzien. De beste soldaten komen van deze opleiding en meestal worden ze gerekruteerd voor zeer bijzondere opdrachten. Nadat Squall zijn opleiding heeft afgerond, zal hij lid worden van SeeD, een elite-groep huurlingen.
Op het feest dat gegeven wordt ter gelegenheid van het afstuderen van een nieuwe lichting studenten, ontmoet Squall de knappe Rinoa. Natuurlijk voelt hij zich tot haar aangetrokken en hij ontdekt dat ze de leider is van een kleine groep rebellen, de bosuilen, die zich verzetten tegen het schrikbewind van de machtige staat Galbaldia.
In de dagen die volgen heeft Squall een aantal vreemde dromen. Hij droomt dat hij een zekere Laguna Loire is, een vreemd figuur die ook vecht tegen de kwade tiran van Galbaldia. Deze tiran begint een oorlog tegen de buurlanden en wordt daarbij geholpen door de heks Idea. Het is Squall's eerste missie om de heks te zoeken en te elimineren. Zal het lukken? En wat is de band met de mysterieuze Laguna Loire? En het belangrijkste van alles... zullen Squall en Rinoa met elkaar ophooken en gelukkig worden? Op al deze vragen zul je een antwoord vinden als je FF VIII uitspeelt en ook al ga ik verder niets van het verhaal verklappen, ik kan je verzekeren dat het je niet zal teleurstellen en dat het je tot het bittere eind op het puntje van je stoel zal houden.

BIJZONDER

Final Fantasy VIII is een spel dat naast zijn sterke verhaallijn gekenmerkt wordt door de mooiste graphics die ik ooit in een RPG heb gezien en ook de soundtrack doet recht aan de goede naam die de serie in de loop der jaren heeft opgebouwd.
Het spel bestaat uit niet minder dan vier CD's dus je kunt je wel voorstellen dat deze game weer vol zit met FMV's die tijdens het spel bijna onmerkbaar overgaan in real time gerenderde aktie en andersom switched de aktie ook regelmatig onopvallend naar FMV. De cameraposities en de timing van de muziek verraden dat er over het spel is nagedacht als ware het een film en dat is een van de belangrijkste redenen dat deze game zo bijzonder is geworden.

POWER TIP

Check http://ff8otw.virtualave.net voor hints, tips en de walkthrough.

RAPPORT

graphics	10
geluid	10
originaliteit	9°
speelbaarheid	9°

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Square
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

9⁵

Ondanks dat de typisch Japanse dialogen af en toe een beetje vreemd overkomen, is Final Fantasy VIII een spel dat over de hele wereld zal worden gewaardeerd. Niet alleen de graphics en de soundtrack zijn schitterend maar ook het verhaal is uniek. Kortom, een meesterwerk!

BORIS

RAYMAN
THE GREAT ESCAPE



Het is alweer drie jaar geleden dat Rayman uitkwam op zo'n beetje elk platform dat destijds bestond. Nu is er dan het langverwachte vervolg.









HANDICAP?
Rayman heeft voetjes en handjes maar geen armen en geen benen, toch heeft dat hem er niet van weerhouden om de videogamewereld te veroveren. Ja, ja, Rayman was een echte hit, en als er een hit is, dan komt er een sequel, zoveel hebben we de afgelopen jaren wel geleerd.
Rayman 2 kwam dus ook niet als een verrassing, maar eerder als een soort nakomen van een belofte die het Franse bedrijf Ubisoft aan zichzelf en de fans gedaan had. Dus hier is hij dan eindelijk: Rayman 2: The Great Escape.



GEEN CONCURRENTIE
Rayman is een belangrijk lid uit de grote familie platformhelden. Andere 'gezinsleden' zijn helden als Sonic, Mario, Croc, Megaman, Spyro, Banjoo Kazooie en Earthworm Jim. Een zware competitie dus. Toch is het leuke aan het platformgenre dat er eigenlijk geen echte concurrentie is. Als je van platformgames houdt, dan maakt het niet zo veel uit wie de hoofdrol speelt. Immers, het gaat om de gameplay en niet om de vorm van het wezentje dat je bedient. Elk personage heeft dan wel zijn eigen karakter en eigenschappen, maar de gameplay onderling verschilt weinig.
Dat is al helemaal het geval sinds de 3D-platformgames zijn geïntroduceerd. Je had bij 2D-platformgames nog wel enig onderscheid in gameplay: Mario moest het hebben van obstakels, Earthworm Jim van acrobatiek, Sonic van snelheid en Megaman van brute vuurkracht. Inmiddels lijkt het wel of heel het genre naar elkaar toe is gegroeid en alle 3D platformgames een samenraapsel zijn van de unieke gameplay uit het 2D-tijdperk.

PROBLEEM!
Zo kom ik meteen bij iets dat me opviel bij Rayman 2. Er waren, vooral in het begin van het spel, maar weinig vijanden te bekennen. De grootste uitdaging lag vooral in het navigeren van Rayman zelf.
Zoals we wel vaker zien in 3D-platformgames lijken de makers vooral geïnteresseerd in obstakels in de vorm van moeilijk te 'handelen' objekten, zoals smalle bruggen met diepe afgronden aan beide kanten, wegvallende-, zwevende- of drijvende platforms en rare bochten in ingewikkelde gangenstelsels.

DISCUSSIE
Ik wil daar niet zonder meer een negatief oordeel over vellen maar ik vind dit wel een goed moment om een discussie te openen met de vraag: heeft de overgang van 2D naar 3D in platformgames geleid tot een verloedering in de creativiteit van de gameplay-designers? Ik denk van wel, maar ik hoop tegelijkertijd ook dat deze verloedering van tijdelijke aard is.
Een voorbeeld. In het eerste level van Rayman 2 moet je een aantal kooien vinden die de piraten (de vijanden in kwestie) hebben opgehangen. Vaak is zo'n kooi pas te vinden als je over een dunne boomtak navigeert, omdat de kooi aan het einde van deze boomtak is bevestigd. Het navigeren over de boomtak is ontzettend frustrerend en ingewikkeld omdat in elke bocht het camerastandpunt verandert en daardoor bijvoorbeeld rechtdoor niet meer rechtdoor is



maar een klein beetje naar links.
Vooral als je een analoge besturing gebruikt, vereist dit een enorme precisie. Je moet bij elke bocht wachten welk standpunt de camera gaat innemen om een idee te hebben in welke richting je het personage moet sturen om maar niet van de tak te vallen.
Gelukkig zijn er ook uitzonderingen zoals Sonic Adventure op de Dreamcast. In het grootste spel aller tijden (kwa game-oppervlakte) wordt de bediening zo gebruikersvriendelijk gemaakt dat je vaak niet eens weet of jij het nu bent die Sonic bestuurt of de computer. Dit is misschien het andere uiterste.
Toch zie ik in vrijwel alle 3D-platformgames hetzelfde euvel; namelijk dat het personage in veel gevallen onbestuurbaar wordt als je op smalle plekken navigeert en de camerahoeken automatisch worden gekozen. Wie o wie weet hier een goede oplossing voor?

RAYMAN!

Oké, tot zover mijn betoog voor betere gameplay bij 3D-platformgames. Terug naar de kern van de zaak, we hebben het immers over Rayman 2.
In het eerste Rayman spel moest onze held het opnemen tegen de duivelse Dr. Dark. Deze keer vindt hij robot-piraten op zijn weg. De slechteriken hebben de Aarde veroverd en Rayman moet zijn vrienden bevrijden in dertig aktievolle en spannende levels.
Op het eerste gezicht lijkt Rayman 2 erg veel op Mario 64 en Banjo Kazooie, maar de snelheid van het spel onderscheidt hem van deze twee klassiekers. Rayman kan nu ook meer dan in de vorige versie: hij kan zwemmen, zweven (door zijn oren als helikopterwieken te gebruiken), klimmen, springen en zijn karakteristieke energieballen gebruiken om vijanden en moeilijk bereikbare schakelaars te raken.

KOELE KIKKER

Om al die nieuwe moves onder de knie te krijgen, verschijnt voor elk obstakel een aardige kikker die uitlegt wat je in bepaalde omstandigheden moet doen. Je krijgt dan ruim de tijd om dit te oefenen.
De missies en submissies worden ook duidelijk gecommuniceerd. Zo heb je de zoontjes van een raar wezen die jouw hulp vragen omdat datzelfde wezen jou heeft gered van de piraten. Hierdoor beland je steeds in een andere situatie met telkens andere unieke gameplay elementen.
Toch heb je een duidelijke overkoepelende missie: je moet namelijk de piraten verslaan. Hierbij helpen de (duizend, geloof ik) opgedeelde stukken universele wijsheid die je kan verzamelen om telkens een slimmere Rayman te krijgen. Samen met de vele piratenkooien vormen deze verzamelobjekten een garantie voor een lange levensduur van het spel.
De graphics van Rayman 2 zijn kleurig en duidelijk. Als je een memory-upgrade hebt op je Nintendo 64 dan zal het spel hier gebruik van maken, waardoor de resolutie, en dus de kwaliteit van het beeld, verbetert. Maar ook zonder deze uitbreiding is Rayman 2 absoluut de moeite waard.



Ha Ray, ouwe rukker, give me a hug!



Is het een vogel? Is het een vliegtuig? Nee, it's Ray!



RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	8⁰
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	9⁰

Niet bijster origineel

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2550
Fabrikant: Ubisoft
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

8³

Home


Luchtshowtje.

Iedere gamesjournalist zat de afgelopen tijd te smachten naar Homeworld, want rete-origineel. En inderdaad, RTS in 3D, dat hadden we nog niet eerder gezien. Maar een hoog originaliteitgehalte wil nog niet meteen zeggen dat het een goede game is...


Bingo.

AZIJNZEIKERDS

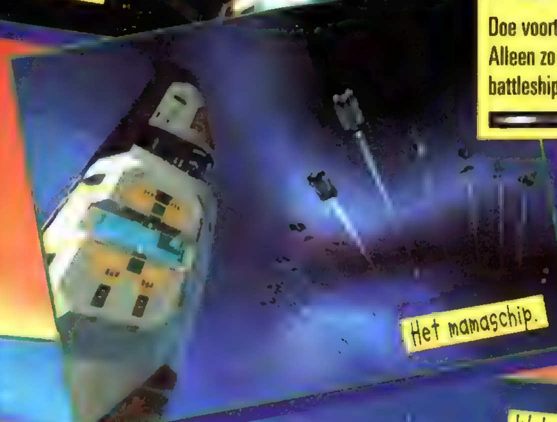
Het grote probleem bij een 'nieuw' produkt is vaak dat het nog kinderziektes kent. Kijk maar naar het eerste vliegtuig, dat donderde binnen een paar seconden naar beneden. Desondanks moeten we de mafkees die als eerste een machine met vleugels ontwierp, shitloads aan credits geven want hij zette weer andere mensen aan het denken. En uiteindelijk kwam er dat vliegtuig dat bleef zweven. De arme uitvinder zelf beleefde echter weinig lol aan zijn prestatie. Iedereen verklaarde hem voor gek. Die machine zou het nooit doen. Hoe konden ze zich vergissen...

Het is dan ook niet vreemd dat op internet een groot aantal negatieve verhalen over Homeworld de ronde doen. Battlen in de vrije 3D ruimte, het klinkt allemaal mooi, maar het zou niet goed funktioneren. Het zou een onoverzichtelijk zooitje worden.

Opnieuw zitten de azijnzeikerds en zwartkijkers er echter volledig naast want het besturingssysteem van Homeworld werkt weldegelijk. Sterker nog, battlen in space rules!

POWER TIP

Doe voortdurend onderzoek. Alleen zo krijg je betere battleships.


Het mamaschip.

DE GUIDESTONE

Voordat ik flink ga uitwijden over de plussen en minnen van deze game, geef ik je allereerst het verhaal en een korte uitleg van de verschillende gamemodes van Homeworld.

Het draait allemaal om de zogenaamde 'Guidestone', die gevonden is in de ruïnes van Khar-Toba. In deze steen staat het woord 'Home' gebeiteld, plus een soort van routebeschrijving. De steen geeft aan dat het ontstaan van jouw volk, de Kusham of de Taiidan (ligt er aan voor wie je kiest) vele eeuwen vroeger en ook nog eens op een hele andere plek in het heelal heeft plaatsgevonden.

En tja, de mens is nieuwsgierig, dus wordt er een enorm moederschip gebouwd dat honderden battleships kan bevatten en geschikt is voor resourcemanagement en allerlei soorten research. Met deze gigant ga jij op pad.


Welcome to hell!

EURU'S

Homeworld kent een Singleplayer– en een Multiplayer mode. De Multiplayer mode kon ik met mijn bèta nog niet uittesten maar het moet straks mogelijk zijn om met z'n achten tegelijk in space te muiten.

De Singleplayer mode toont de complete reis. Missie na missie kom je dichterbij je doel, namelijk het vinden van de planeet waar jouw volk vandaan komt.


De plantsoenendienst.

Homeworld is niet stijf lineair; de manier waarop je een missies afwerkt, heeft gevolgen voor de volgende missie. Zo neem je bijvoorbeeld het aantal RU's (de muntsoort) en het aantal spaceships mee naar de volgende missie. Heb je te weinig RU's verdiend, dan kan je het later op zeker shaken. Verder zijn er ook kleine sub-missies, die wat extra's opleveren. De missies bestaan voor 70% uit battlen, de overige 30% van de tijd ben je grondstoffen aan het verzamelen, nieuwe spaceships aan het bouwen en onderzoek aan het doen. Wat dat betreft niets nieuws dus.

De diverse missies worden aan elkaar geplakt met schitterende FMV's, die je echt het verhaal inzuigen. Ik ging er in ieder geval helemaal in op. De schitterende muziek zorgt voor extra sfeer.

99% LUCHT

Ik heb de afgelopen maanden al veel geschreven over Homeworld want ik ben gek op games die iets nieuws brengen. En Homeworld brengt iets nieuws.

Jouw werkterrein is namelijk het complete heelal. Je kunt zelfs zeggen dat Homeworld voor 99% uit lucht bestaat want het enige dat je tijdens je reis door het heelal tegenkomt, zijn planeten, asteroïden en vijandelijke spaceships.

Kreten als 'revolutionair', 'the game we'll all have been waiting for' en 'de nieuwe hype', zijn daarom ook volledig op hun plaats. Je


Klaar voor de battle.

eworld



Mayday, mayday, S.O.S., help, enzovoort!



Als een speer.

kunt al je C&C, Starcraft en Total Annihilation-ervaring in de plee kieperen: battlen in de vrije ruimte is geheel nieuwe shit.
Je kunt nu echt alle kanten op manoeuvreren: naar boven, naar links, schuin naar onder, achteruit, enz. Dit maakt ten eerste dat er veel meer aanvals- en verdedigingstaktieken voorhanden zijn en ten tweede dat het veel moeilijker is om een vijand te lokaliseren. Dat je hem op de kaart ziet, wil nog niet zeggen dat je hem in het echt ook ziet. Ik zat regelmatig gewoon een paar kilometer onder iemand te vliegen. En maar zoeken…

DRIE KLIKKEN

De laatste zin geeft al een beetje aan dat ik het af en toe flink moeilijk had in Homeworld, maar dat vind ik niet meer dan logisch. Immers, zo'n soort game had ik nog nooit gespeeld en dan moet je even wennen. Bij m'n eerste potje snookeren, tikte ik ook niet meteen de tafel leeg.
Op geen enkel moment had ik echter het gevoel dat de gameplay van Homeworld te moeilijk was, dat deze manier van spelen niet werkte. Dat had ten eerste te maken met de uitstekende tutorial. In tien minuten leggen ze je de besturing uit. Check het dus even uit, het is geenszins saai. Bovendien bleek de eerste missie ook nog een veredelde training te zijn. Je raakt dus langzaam in de mood.
Het tweede aspekt dat er voor zorgt dat Homeworld absoluut te spelen valt, is de uitstekende besturing. Je hebt alleen je muis nodig om je troepen te besturen, het resourcemanagement in de gaten te houden en het onderzoek te leiden. Voor elke opdracht volstaan maximaal drie klikken van de muis en dat is mijns inziens een wereldprestatie want bij RTS'en op een plat oppervlak is het al af en toe een zooitje, terwijl RTS'en in de vrije ruimte om beduidend meer besturingsmogelijkheden vraagt.



Als vliegen op de stront.



Hatseki3D.

KINDERZIEKTES

Desondanks zaten er toch een paar foutjes in het spel. Inderdaad, de kinderziektes.
Ten eerste popt er aan de onderkant van je scherm steeds een - overigens overzichtelijk- menu op zodra je daar je cursor plaatst. Maar wat als er zich daar nou net een battleship bevindt en je die wilt aanklikken? Dan komt toch het schermpje omhoog. Doorklikken is de enige oplossing.
Een ander probleem dat te wijten valt aan de 3D-vrijheid, is de soms onhandige cameravoering. De camera staat altijd gericht op het battleship of het groepje battleships dat je hebt aangeklikt en die willen bij een aanval nog wel eens een mooie bocht maken. Met als gevolg dat je camera buiten het slagveld komt te staan en omdat er geen klein overzichtsschermpje in beeld is, raak je snel de kluts kwijt. Snel naar de overzichtsmap klikken en vervolgens een ander battleship uitzoeken, is de enige oplossing. En die kost tijd.



Deze schepen zuigen zich aan de vijand vast.

Ook willen de battles bij een zeer groot aantal deelnemers (en dat kan makkelijk oplopen tot een stuk of veertig, vijftig) wat moeilijk te behappen zijn. De voertuigen hebben namelijk allemaal een behoorlijk eigen willetje als je ze geen opdracht geeft. En veertig piloten bezighouden is veel werk.
Desondanks raad ik jullie Homeworld van harte aan. Een wereldgame, met schitterende graphics, een super-verhaal en een geheel nieuwe gameplay, die binnenkort standaard zal zijn in RTS-land.

RAPPORT

graphics 8^5
geluid 9^0
originaliteit 9^0
speelbaarheid 8^5

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166 MMX, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Relic Entertainment
Distributeur: Homesoft/GT
Tel: 023-5311241

8^8


Rockstar games presenteert
een DMA design productie
GTA2
Steal!
"GTA 2 is looking FABULOUS"
PC Gamer magazine August 1999
WASTED!
GAME BOY COLOR
PlayStation
PC CD ROM
TAKE 2
CONTACT
www.contactdata.nl
GamePoint
www.gamepoint.net
and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Take 2 Interactive Software Ltd. Take 2 Interactive Software, Inc., the Take-Two logo and Grand Theft Auto are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Grand Theft Auto 2, the GTA2 logo and the Rockstar logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. ©1999 Take-Two Interactive Software Inc. All rights reserved.

RAGE OF MAGES II
NECROMANCER

Rage Of Mages combineerde strategy, RPG-elementen en een goed verhaal op originele wijze met elkaar. In deel II doen ze precies hetzelfde.

MEER VAN HETZELFDE

Als de helft van alle sequels vernieuwend en beter is dan zijn voorganger, en de andere helft is meer van hetzelfde, dan valt Rage Of Mages II absoluut in de tweede categorie. Het spel ziet, klinkt en speelt bijna identiek als het originele Rage Of Mages. Wat dat betreft lijkt het meer op een add-on.

Het originele spel was een Warcarft II kloon aan de oppervlakte met een op een verhaal gebaseerde RPG eronder verstopt. Ook nu is dat weer het geval. Je kiest een hero, rust die uit met wapens en potions en gaat op stap. Je kunt in de kroeg verschillende opdrachten krijgen en met behulp van huurlingen je taken uitvoeren.

DIEPGANG

Wat nog steeds leuk is, is de open gameplay. Ondanks dat het scenario in essentie lineair is omdat je een quest moet voltooien om de volgende te kunnen [illegible], kun je de manier waarop je die queesten volbrengt, redelijk zelf bepalen. Het is namelijk aan jou welke huurlingen je meeneemt en bovendien kun je ook bepalen hoe je de boel aan gaat pakken. Als je de verkeerde mannen mee op pad neemt, is een queeste vaak gedoemd tot mislukken en zul je weer opnieuw huurlingen moeten gaan ronselen. In tegenstelling tot de meeste RTS-games, waarbij je enkel en alleen een enorm leger moet bouwen en elkaars basis aan gort moet hakken, zijn de missies hier enorm gevarieerd. Je moet een hongerig dorp redden door hun kudde schapen te beschermen tegen wolven, je vecht tegen vliegende draken en troepen orcs, je moet geheime artefacten terugvinden, je herenigt geliefden, je moet een dorp van een tiran bevrijden, zielige wezens onderdak geven, Necromancers uitbannen en nog veel meer. Deze missies geven het spel een gezonde dosis diepgang.

TRIAL & ERROR

Doordat je wel eerst een opdracht moet krijgen, loop je nogal eens doelloos rond. Voor je het weet loop je door het bos en ben je omringd door een groep wolven of loop je in een hinderlaag. Als je held dan sterft is het 'game over' en kun je het scenario weer opnieuw laden. Dit zal vrij vaak gebeuren en wat dat betreft is het dus een kwestie van proberen en in de fout gaan, en weer opnieuw proberen. Trial & error dus, wat me soms behoorlijk op de zenuwen begon te werken. Gelukkig kun je wel altijd en overal saven.



Scrolls, wapens, potions, alles is weer te koop in ROM II.



Geef mij eens een lurk van die waterpijp?



Dit zijn geen vegetariërs.



'Meid, ik zeg tegen mijn buurvrouw.. ik zeg.. weet je wat mijn man zei? Nou, hij zei dat de nicht van mijn broer...'

RAPPORT

graphics	7,2
geluid	7,0
originaliteit	6,8
speelbaarheid	8,0

- ▲ Open-end gameplay
- ▲ Gevarieerde missies
- ▼ Trial & Error
- ▼ Praktisch Rage Of Mages I

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1275
Systeemeisen: Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Monolith
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

7,3

Als je van deel 1 al niet opgewonden raakte, dan zul je dat nu ook niet worden. Desalniettemin is Rage Of Mages II door zijn combinatie van RPG-elementen en strategy ingebed in een grotere verhaallijn, een aardige afwisseling ten opzichte van de meeste andere fantasy games.

JAH


"A quality experience...
varied and excellent gameplay"
91% PLAYSTATION POWER
"A range of guns and
gizmos so big it hurts"
PLAYSTATION PLUS
Goedemorgen mijnheer Phelps,....
Bereid je voor om al je krachten te wijden aan de meest veeleisende en gevaarlijke Mission Impossible ooit!
Dit spel vernietigt zichzelf niet binnen 5 seconden, maar dat kan jou wel gebeuren....
MISSION: IMPOSSIBLE
EXPECT THE UNEXPECTED
INFOGRAMES
PlayStation
GAME BOY COLOR
PC CD ROM
www.missionimpossible-game.com



Grand Prix 500

Castrol Honda Superbike 2000 is uitstekend, EA Sports komt binnenkort geheid met een sterke opvolger van hun hit Superbike Worldchampionship en nu is er GP 500 van Microprose. De strijd in motorland is hard, oerendhard!

OUDE WIJVENGANG

Een tijdje geleden kreeg ik in Engeland de eerste beelden van GP 500 te zien. Twee dingen vielen mij toen op: de verschrikkelijk mooie graphics en de belabberde besturing. Het lukte me maar niet om op tijd voor een bocht te remmen. Of ik moest met een oude wijvengang over de baan karren. Alle aanwezige journalisten hadden hetzelfde probleem, op een Italiaan na. Deze dude slaagde er wonderwel in om de motor heel te houden. Enigszins pissig vroeg ik de Italiaan hoe hij dat flikte. Had hij de cheatcodes soms gekraakt? Niets van dat al, ik moest gewoon geen auto-racegames meer spelen. Ik remde en gaf gas alsof ik in een wagen zat. Veel te heftig. Deed je dat in het echt op een motor, dan lag je binnen no time flat op je hol.

In het vliegtuig terug naar Nederland zwoor ik als voorbereiding op de test van GP 500 enige weken van alle auto-racers af te blijven. Wat die Italiaan kon, dat kan ik ook.

ZANDHAPPEN

Zo gezegd, zo gedaan, na enkele weken volstrek monogaam te zijn geweest (wat racegames betreft), wierp ik me op GP 500. En opnieuw genoot ik de eerste vijf minuten van de prachtige beelden. GP 500 is op dat terrein zeker de gelijke van Castrol Honda 2000.

Kort daarna stortte mijn wereld echter compleet in. Want hoe zeer ik me ook inhield, ik kon de motor opnieuw niet op de baan houden.

Ook mijn geliefde collega´s bij de PU maakten hetzelfde mee. De grindbakken en de banden langs de weg hadden een onweerstaanbare aantrekkingskracht op hun motoren.

Ondanks de groeiende frustratie wilde ik de game niet meteen bij het grof vuil zetten, daarvoor zag hij er te mooi uit, en dus bleef ik experimenteren.

Pas na een uur kwam ik er achter dat je, om de bocht veilig door te kunnen, én moest sturen, én moest remmen met de achterrem, én achterover moest leunen, én naar links of rechts moest overhellen.

Kortom vijf knopjes indrukken voor één enkele aktie en dan nog ging het niet echt heel soepel. Ik werd in ieder geval aan alle kanten voorbij geraasd.

Desondanks meen ik dat je GP 500 best kunt spelen. Je moet alleen wel een enorme hoeveelheid geduld hebben en veel van motoren afweten.

Kortom, GP 500 is een game voor de echte freaks, die ultiem realisme wensen.

VERKOUDEN WESPEN

Mocht je tot die doelgroep behoren, dan zit je met GP 500 goed. Het spel biedt de mogelijkheid om mee te draaien in het 500 CC wereldje. Alle bestaande circuits en coureurs uit die klasse zijn aanwezig en voor de fanatieke sleutelaars zijn er diverse mogelijkheden om de motor af te stellen.

Het geluid valt wat tegen, de motoren klinken een beetje als een stel verkouden wespen. De beelden zijn prachtig, het hele circuit staat in een keer op je scherm en de effekten als stofwolken, rookontwikkeling en crashes zijn perfect uitgewerkt.

Hoe meer ik er over nadenk, des te spijtiger ik het vind dat die besturing zo focking moeilijk is.





RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	7⁵
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	7⁵

- ▲ [illegible] en Van der Goorbergh
- ▲ Fraaie beelden
- ▲ Hoge snelheid
- ▼ Besturing extreem realistisch

PC CD-ROM
Prijs ƒ 79.95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb RAM, videokaart geschikt voor 16 bits kleuren, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Hasbro
Tel: 030-2809600

8⁰

GP 500 is een meer dan uitstekende racer...maar dan wel alleen geschikt voor echte motorracekenners. Het realisme is zo ver doorgevoerd in de besturing dat je als leek meer tijd in de grindbak doorbrengt dan op de baan. J.J.

preview

FORMULA

Ja, ja, daar is ie weer. Al sinds 1996 verschijnt aan het eind van het jaar een nieuw deel uit de Formula One reeks van Psygnosis. Wat mij betreft altijd een lichtpuntje tijdens de donkere winteravonden.

CONCURRENTIE?

Toch vreemd, terwijl voor de PlayStation de ene na de andere rallygame van hoog niveau wordt uitgepoept, zijn de F1-racers zeer dun gezaaid. Zo uit mijn hoofd is er naast Monaco Grand Prix voor Formula One geen enkele concurrent op de markt. Aan de andere kant is het weer niet zo vreemd want als je een of twee hele goede F1-spellen ter beschikking hebt, hoef je verder ook niet veel meer. Immers alle andere racegames kunnen zich van elkaar onderscheiden door de verschillende auto's, uiteenlopende gameplay en vooral originele circuits. Bij F1-games staan in ieder geval de rijders, circuits, wagens en (grotendeels) gameplay al vast. Je kan je als spel eigenlijk alleen onderscheiden op het gebied van graphics, geluid en besturing van de auto's. En omdat Formula One al vanaf het eerste deel op deze punten uitstekend scoort, zal bij de concurrentie al snel de moed in de schoenen gezonken zijn. Formula One heeft dan ook eigenlijk als grootste concurrent… Formula One. Ik bedoel daarmee dat het succes van een nieuwe versie vooral zal afhangen van het feit of bezitters van de vorige versie bereid zijn ook de nieuwe aan te schaffen. Of dat voor Formula One 99 zin heeft, is echt iets wat je zelf moet uitmaken. Hij is weer beter en mooier maar ook de oudjes doen het nog best.







Eddy probeert zich ertussen te wurmen.



In de cockpit is het goed toeven.

NIEUWE ENGINE

Dat er echt wel kwaliteitsverschil is tussen deze 99-versie en z'n voorgangers is vooral te danken aan de nieuwe third generation engine die ontwikkelaar Studio 33 heeft gebruikt. Waar in het verleden [illegible] sprake wa[illegible] een zich opbouw[illegible] beeld, is dit nu vrijw[illegible]nen, verhoging[illegible] het circuit zijn duid[illegible]ker zichtbaar en mer[illegible]baar (met name op Spa een genot) en objekten naast de baan zijn een stuk minder plat dan voorheen. Nieuw is natuurlijk de line-up van wagens en coureurs. Wat daarbij opvalt is dat voor het eerst in een racegame de Canadees Jacques Villeneuve van de partij is. Ook is er een nieuw circuit te verwelkomen: het Speang-circuit in Kuala Lumpur, Maleisië. Verder wordt voor het eerst door twee commentatoren verslag gedaan van de races met daarbij keuze uit zes Europese talen en ook zijn alle regels (stop and go penalty's etc.) aangepast aan de reglementen van het raceseizoen 1999. Volgens de makers zijn de circuits nóg realistischer dan in de vorige versies maar volgens mij kun je dat alleen checken als je de circuits in werkelijkheid op je duimpje kent dus dat nemen we maar voor kennisgeving aan.

IDEALE SET-UP

Tja, en verder valt er [illegible]t zo heel veel [illegible] te melden over For[illegible] One 99. Alle opties [illegible] er weer in met hier e[illegible] een uitbreiding. Je kunt je auto op allerlei manieren aanpassen aan je wensen; bandensoort, brandstofverbruik, stand van de voor- en achterspoilers etc. Mocht je niet zo'n zin hebben om je daar uitgebreid in te verdiepen, dan kun je ook kiezen voor de standaardinstellingen die volgens de makers voor 95% perfekt zijn; de echte 'technici' kunnen met veel experimenteren wellicht de ideale set-up voor hun auto bewerkstelligen. De gameplay zelf is te beïnvloeden door bijvoorbeeld de damage aan of uit te zetten, het aantal ronden in te stellen, reglementen al dan niet van toepassing te laten zijn, te racen met of zonder pitstops, de weersgesteldheid te veranderen, enzovoort. Wat dat laatste betreft zien met name de regenraces er volgens mij weer een stukje gelikter uit dan vorig jaar.

BESTURING

Dat de besturing van Formula One 99 uitstekend is, is eigenlijk geen verrassing. De allereerste versie uit 1996 was wat dat betreft misschien nog niet optimaal maar in de jaren daarna is dit een van de sterkste punten van deze racegame geworden. Zoals gezegd gaat het sturen met de bolides weer als een zonnetje; bij scherpe bochten even het gas los, een [illegible] op de rem en hij snijdt [illegible] een mes door de boter. [illegible] inmiddels heel wat [illegible] andere racegame[illegible] der de vingers gehad maar de besturing van Formula One is, samen met Colin McCrae en V-Rally 2, het beste wat er op racegamesgebied te krijgen valt.

ORIGINALITEIT?!

Als ik zo langzamerhand richting conclusie ga denken, zit ik toch met een probleempje. De graphics, het geluid en de gameplay zijn van zeer grote klasse en Formula One 99 verdient in mijn ogen dus een topcijfer. Alleen, en daar komt mijn probleem, origineel is het allemaal natuurlijk niet. Logisch, want zoals ik in het begin al schreef, kan een F1-game zich nauwelijks onderscheiden op het gebied van originaliteit doordat circuits, auto's, rijders etc. al een gegeven zijn. Ik heb dan ook besloten van de vaste PU-regel (4 cijfers opgeteld en delen door 4 = het eindcijfer) af te wijken en het originaliteitscijfer niet mee te wegen in het totaalcijfer.

ONE 99





POWER TIP

Voor het totaalcijfer heb ik de originaliteit niet meegewogen. In het verhaal kun je lezen waarom.

RAPPORT

graphics	9³
geluid	9⁰
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	9⁵

- Weer beter dan z'n voorgangers
- Heerlijke besturing
- Realistisch
- Goede AI van tegenstanders

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Studio 33/-Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

9³

Formula One 99 is weer beter dan z'n voorgangers. Zoek je een F1 racegame voor je PlayStation dan heb je met deze game de beste die er op dit moment te koop is. Heb je een van de eerdere delen al, dan is de keuze aan jou maar deze nieuwste Formula One zal sowieso niemand teleurstellen. ED

Wie nog nooit van Driver heeft gehoord, zat de afgelopen maanden zwaar te pitten. De PSX-versie vliegt met tienduizenden tegelijk over de toonbank. Inmiddels is ook de PC-versie uit.

DRIVER

DÉ HIT VAN 1999

Driver mag zich momenteel samen met Tiberian Sun dé hit van 1999 noemen. Maar waar we dit bij Tiberian Sun wel verwacht hadden, daar zag niemand Driver aankomen. Vergelijk het maar met Commando's, ook dat spel kwam vanuit het niets en werd een megaklapper.
Rond Driver is zelfs een heuse hype ontstaan. Er bevinden zich al tientallen Driver fansites op het internet, de Driver nieuwsgroepen zitten bomvol en er bestaat zelfs al een website voor Driver 2!
Normaliter heb ik het niet zo op hypes, ze zijn namelijk vaak op lucht gebaseerd, maar bij Driver kan ik me zonder enig probleem bij de massa-hysterie aansluiten. Het is gewoon een van de coolste games van het jaar. Het brengt eindelijk wat fris bloed in het vastgeroeste race-genre. Petje af voor producent Reflections.

SMERISJE RAMMEN

De PC-versie verschilt inhoudelijk nauwelijks van z'n PSX-broertje. Je kunt er dus voor kiezen om het undercover-adventure aan te gaan of gewoon voor een van de vele aantrekkelijke race-modes te kiezen. Achtervolgingen, tijdrijden, 'smerisje rammen', het zit er allemaal in.
Deze dubbele gameplay maakt Driver enorm aantrekkelijk want je krijgt feitelijk twee games voor de prijs van één.
Zoals ik al verwachtte, ziet de PC-versie er grafisch een stuk strakker uit, er zijn nauwelijks pixels te zien, maar toch is het niet helemaal waar ik op gehoopt had. Met name de grafische effekten bij de botsingen vond ik tegenvallend; er vliegen constant rare driehoekjes van de auto's af. Ook de huizen zijn matig weergegeven. Alsof ze tegen de zijkanten van het scherm zijn aangeplakt.
Toch gaan mijn complimenten uit naar het team van Reflections want de vier steden uit de game, New York, Miami, Los Angeles en San Francisco, zijn uiterst realistisch weergegeven. En ik kan het weten, ik heb er inmiddels al drie voor de PU mogen bezoeken.

BAH!

Er valt gewoon weinig te zeiken over Driver. Het spel is af. De gameplay en dan met name de Undercover mode vond ik uitermate verslavend, de beelden van de VS uiterst sfeervol, de Amerikaanse wagens gaven me een enorme kick en last but not least, het spel gaat maanden mee.
Eén ding snap ik echter niet. Waarom rijdt Driver zo belabberd met een stuurwiel? Waar ik met toetsenbord en gamepad geen enkele moeite had om de wagens onder controle te houden, daar stoof ik met een stuur als een dronken malloot over de wegen heen. En dan maakte het niet uit welk merk stuurwiel ik gebruikte. De wagens reageerden steeds uiterst gevoelig op elk rukje aan het stuur en je moet nu juist lekker aan dat stuur kunnen trekken tijdens een achtervolging om bijvoorbeeld een 180° slip te maken of zelfs een 360°. Pas na lang configureren leek het er een beetje op. Maar toch, het bedient voor mij een beetje de pret. Bah!

RAPPORT

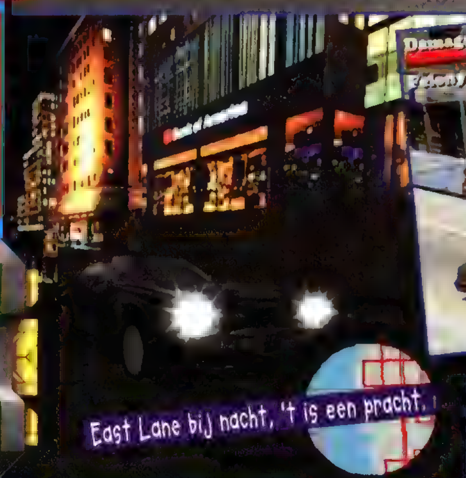
graphics	9.0
geluid	9.0
originaliteit	9.0
speelbaarheid	8.5

+ Hype is terecht
+ Undercover mode
+ De VS op je scherm
− Rijden met stuur erg lastig

PC CD-ROM
Prijs / 79,95 Dfl. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Reflections
Distributeur: Homesoft/GT
Tel: 023 -5311241

8.8

Een must voor elke race-fan. Driver gaat dankzij alle aktie rond de prachtige straten van New York, Miami, LA en San Fransisco geen moment vervelen. Ik wil meer van deze shit.
J.J.


East Lane bij nacht, 't is een pracht.



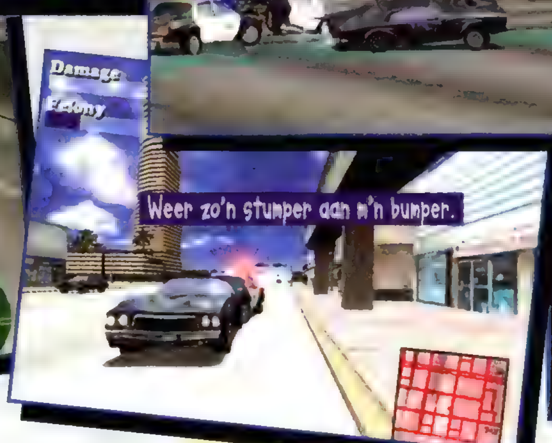
Wel ¢%#$!!!


Haasje over.

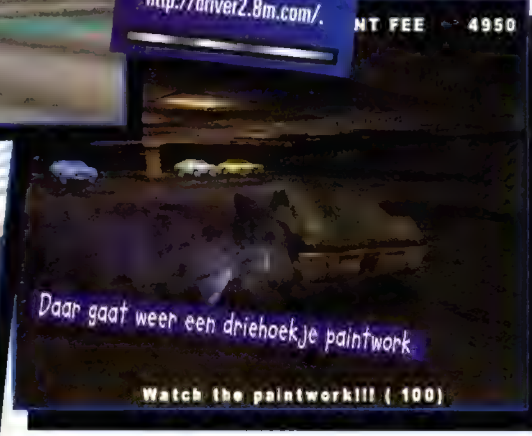

Wat een domcop.

POWER TIP
De website voor Driver 2 vind je op: http://driver2.8m.com/.


Ik weet 't niet, het is net of iemand me achtervolgt.



Weer zo'n stumper aan m'n bumper.



Daar gaat weer een driehoekje paintwork

DEMOLITION RACER

[Terwijl] bij Psygnosis druk wordt gewerkt aan Destruction Derby 3, probeert Infogrames met Demolition Racer ze vast het gras voor de voeten weg te maaien.

> **POWER TIP**
> Blijf in het begin van de race in 'het peloton' hangen, daar valt het meest te beuken.

[illegible]

[Het is al] bijna vier jaar geleden dat Destruction Derby het licht zag; een game die destijds een 10 kreeg voor originaliteit! Het bijzondere zat 'm met name in het feit dat het er niet alleen om ging zo hard mogelijk te rijden maar dat 't tegelijkertijd minstens zo belangrijk was je tegenstander schade toe te brengen. Door middel van het bewust veroorzaken van botsingen scoorde je punten en als je je eigen auto tegelijkertijd heelhuids en snel aan de finish kreeg, had je een goede kans op de eindzege.

In Demolition Racer, althans in de belangrijkste race mode (Demolition) gaat 't er precies hetzelfde aan toe: probeer de tegenstander zoveel mogelijk schade toe te brengen en tegelijkertijd zo snel mogelijk aan de finish te komen. Een manier van racen die ondanks het brute geweld weldegelijk het nodige taktisch inzicht vraagt.

TAKTIEK

Voor elke geslaagde poging je tegenstander te beuken, scoor je punten. Van vijf bij een lullig duwtje tot 75 wanneer je er in slaagt je concurrent te elimineren. Aan het eind van de race wordt het puntentotaal vermenigvuldigd met een getal dat wordt bepaald door de positie waarin je finisht. Hoe hoger je eindigt hoe groter de vermenigvuldigingsfaktor. Hierdoor komt het regelmatig voor dat iemand die als derde of vierde over de finish gaat, uiteindelijk toch wint omdat hij de meeste 'crash-points' heeft verzameld. Andersom kan het voorkomen dat de winnaar van de race niet de uiteindelijke zege pakt omdat hij te weinig gebeukt heeft.
Het is dus zaak hier goed evenwicht in te vinden maar daar kom je vanzelf wel achter.

EXTRAATJES

Naast de Demolition mode zijn er nog andere race modes in dit spel aanwezig. In The Chase gaat het puur om zo snel mogelijk te finishen (botsingen ontwijken dus!), Chicken is een race waarin de tegenstanders het circuit in tegengestelde richting rijden en je dus moet uitkijken voor frontale botsingen. Last Man Standing is beuken in een arena tot er één overblijft en in Suicide moet je je eigen wagen zo snel mogelijk aan barrels rijden.
Aardige extraatjes die eveneens in Two Player mode gespeeld kunnen worden.

LEAGUES

Belangrijkste blijft natuurlijk de Demolition mode die weer is onderverdeeld in leagues. Hoe verder je komt in het spel, hoe meer circuits (in totaal twaalf) en wagens (in totaal acht) er vrijkomen.
De circuits zijn afwisselend maar soms wat aan de korte kant, de wagens stuk voor stuk zeer goed bestuurbaar en afwisselend sneller, sterker of (nog) beter te 'handlen'.
Je begint de Demolition mode in de Rookie League waarin je minimaal vijfde moet eindigen in elk van de vier races, in de Semi-Pro League moet je op alle zes de circuits minstens derde worden en in de acht races van de Pro League voldoet alleen een eerste plaats. Om je een indicatie te geven van de moeilijkheidsgraad: na een klein dagje racen kwam ik tot de vierde race in de Pro League.

EIGEN SMOEL

Hoewel er dus goed gekeken is naar Destruction Derby heeft Demolition Racer toch wel een eigen smoel. De gameplay is zelfs beter te noemen omdat bij elke beuk duidelijk is waarom je een bepaalde hoeveelheid punten scoort, de wagens uitstekend sturen en de geluksfaktor een veel kleinere rol speelt dan in Destruction Derby (2).
Al met al een racer waar je een boel agressie, stuurmanskunst en taktisch inzicht in kwijt kunt.



Beuken met z'n tweeën tegelijk.



Opzouten eikel!



Dat tikt lekker aan.



And off we go!

RAPPORT

graphics	6^{9}
geluid	8^{2}
originaliteit	7^{5}
speelbaarheid	9^{2}

- ▲ Uitstekend bestuurbare auto's
- ▲ Uitgekiend puntensysteem
- ▲ Spektakel
- ▼ Matige graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Pitbull/Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8^{0}

Ondanks de overeenkomsten met Destruction Derby heeft Demolition Racer een eigen smoel. De gameplay is uitstekend en zorgt voor spannende races met veel spektakel. Helaas blijven de graphics hierbij wat achter.

ED



NBA Inside Drive 2000

Microsoft begint zo langzamerhand nog een funky bedrijf te worden, want na de zeker niet onaardige racer Midtown Madness komen Bill's mannen nu met een rete-strakke basketbalgame.

RAPPORT

graphics	8^5
geluid	9^0
originaliteit	8^5
speelbaarheid	8^5

▲ Geweldige gameplay

▲ [illegible]

▲ Optimaal gebruik gamepad

▼ Soms iets te snel

PC CD-ROM
Prijs ƒ 49,- Bfr. ca. 900
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 020-5001005

8^7

EA kan weer aan de bak, want NBA Inside Drive slamt zich een weg naar de nummer 1-positie. Eindelijk kun je basketbal spelen, zoals het in het echt ook gebeurt.
J.J.





POWER TIP

Vraag steeds om een blok, op die manier kom je makkelijker langs de tegenstanders.







ZWAAR GEHAKT

We weten allemaal dat EA Sports rules in sportland. Hun Fifa, Madden en NHL-titels maken gehakt van de concurrentie. Maar zo nu en dan verschijnt er een waardige tegenstander op het toneel. Neem nu Microsoft's NBA Inside Drive 2000. Ik kan je al vertellen dat deze game echt schijt heeft aan de reputatie van EA's NBA Live.
NID is gemaakt in samenwerking met de NBA en dat kun je goed merken. De teams, de spelers, de logo's, de statistieken, de stadions; het is allemaal tot in de puntjes verzorgd. Je kunt zelfs via 'Tonights Game' het echte NBA seizoen simuleren.
Voor de rest zijn de game modes min of meer gelijk aan die van NBA Live. Je kunt een losse wedstrijd spelen, een seizoen simuleren, direct naar de playoff's gaan of even oefenen in de Practice mode.

DE REAL THING

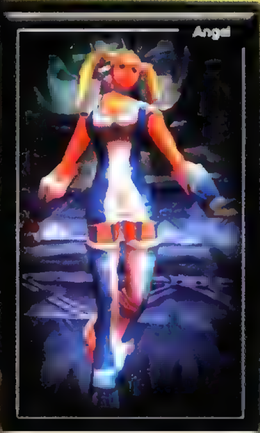
Op grafisch gebied verslaat NID NBA Live niet. Noem het een gelijkspel, met EA als winnaar in de verlenging. Het is in NBA Live allemaal net even wat gelikter en minder hoekig. Leuk is wel dat je de spelers in NID kunt herkennen. Smits heeft een klein matje en draagt zijn sokken, net als in het echt, tot onder zijn knieën. Daarentegen bewegen de spelers in NID stukken swingender. Als model voor NID slamde, dribbelde en blokte Ray Allen van de Milwaukee Bucks, zich de zolen van zijn sneakers. En met succes, want het ziet er allemaal fris uit. Weg zijn de stramme bewegingen die veel 'oude' basketbalgames kenmerkten. De aktie in NID heeft veel weg van de 'real thing'.
Het gebied waarop NID, NBA Live echter helemaal de hielen laat zien, is de gameplay. Waar je in NBA Live feitelijk alleen kon verdedigen, schieten, blokken en dunken, daar kun je in NID, via een optimaal gebruik van de toetsen van de gamepad, ook om een blok vragen (zodat je makkelijker langs je tegenstander komt) en 'fade away' jumpers maken; dat houdt in dat je bij een schot naar achter of opzij springt, zodat de tegenstander je niet kan blokken.

BILLENKOEK

NID speelt heerlijk. Het is niet zo dat ik meteen mijn potjes won, maar slaag kreeg ik ook niet. Het voelt allemaal lekker aan. Slechts als alle spelers zich op een kluitje bij de basket bevinden, wordt de aktie wat onoverzichtelijk. Het had van mij op dat moment wel iets langzamer gemogen.
Ook op taktisch gebied kun je met NID goed uit de voeten. Op elk gewenst moment valt het spel stop te zetten, bijvoorbeeld voor een wissel of een nieuwe aanvalsstrategie. Wel zijn de buttons op het scherm die je voor deze handelingen moet gebruiken, wat klein uitgevallen. Je ziet ze daardoor makkelijk over het hoofd. De interface is sowieso niet het sterkste deel van het spel.
Flashy zijn de diverse menu's zeker, duidelijk allerminst. Daarnaast neemt het opstarten van een nieuwe game of het afsluiten veel tijd in beslag, en dat kan soms gaan irriteren, zeker als je net billenkoek hebt gehad van de Knicks.

Trick







Dat het een fluitje van een cent is om een spel te poorten van de PC naar de Dreamcast is ons al heel wat keren op het hart gedrukt door Sega maar het is nu pas voor het eerst dat we daar de vruchten van kunnen plukken. Hoewel... vruchten?

AIRBOARDING IS NOT A CRIME

TrickStyle wordt dus tegelijk voor de PC en voor de Dreamcast gelanceerd maar op deze pagina kijken we eerst even naar wat de PC-versie ons precies te bieden heeft. Als je niet geïnteresseerd bent in PC praatjes, check dan snel de volgende pagina want daar staat [illegible] van Cavedog. We hebben alweer een tijdje niks van ze gehoord maar nu is Cavedog dus terug met een futuristische skateboardgame. Nou ja, het is niet echt een skateboard game maar een airboard game. Een airboard is een skateboard zonder wieltjes dat, pak hem beet, een meter boven de grond zweeft. Je kent het wel van de film Back to the Future 2 en het spel Psybadek van Psygnosis dat eerder dit jaar uitkwam.

In TrickStyle is het dus de trick dat je zoveel mogelijk tricks uithaalt met je airboard terwijl je een aantal opdrachten vervult. Die opdrachten verschillen van zwevende bolletjes pakken voor de kwalificatie, tot racen tegen andere 'Urban Surfers' in futuristische versies van Londen, Tokio en New York.

BULLSHIT

Allemaal leuk en aardig maar zit er ook nog een beetje verhaal bij dat spel dan? Ja, da zit er zeker, en wat voor verhaal. De creatieve breinen van Cavedog hebben ongetwijfeld overuren gemaakt om deze bullshit bij elkaar te verzinnen. Let op, hier komt het. De derde wereldoorlog is afgelopen en de wereld is veranderd in een soort Utopia, een perfekte wereld. De mensheid is die perfektie een beetje zat en begint zich te vervelen. Alleen een paar bevoordeelden hebben toestemming gekregen om de zevenendertig en een half-urige werkweek vol te maken en de rest van de bevolking is gedoemd tot verveling.
Het duurt natuurlijk niet [illegible] beginnen te surfen op airboards. De bevolking die alles wat ze een beetje kan helpen tegen de verveling geweldig vindt, ziet er een aardige afleiding in en zit nu elke zondagmiddag trouw in het TrickStyle Stadion. Tot zover de bullshit.

ONGEÏNSPIREERD

Ik zal kort zijn over TrickStyle. Het is een ongeïnspireerde kruising tussen Coolboarders en WipeOut. De graphics zijn behoorlijk maar de levels saai en eentonig. Misschien dat zo'n spel het op de Dreamcast nog aardig zal doen omdat er voor dat ding gewoon nog praktisch niets te krijgen is maar op de PC zijn er duizend en één games die beter zijn dan dit.

RAPPORT

graphics	7.5
geluid	7.5
originaliteit	6.0
speelbaarheid	6.0

- ▲ De eerste Ollie geeft een goed gevoel
- ▼ Daarna wordt het allemaal nogal saai
- ▼ Duffe levels
- ▼ Gare characters

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 266 MHz, 32Mb RAM, 3D kaart, quad speed CD-speler, Windows 95/98
Fabrikant: Cavedog
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

6.8

TrickStyle voor de PC is een game die we maar snel achter ons moeten laten. Het is jammer voor Cavedog maar ik kan me niet voorstellen dat dit spel iemand langer dan twintig minuten kan boeien.
BORIS







POWER TIP
Koop een Dreamcast, daar kan dit spel er nog wel mee door.







Style

En dan nu TrickStyle voor de Dreamcast. Zou het daar net zo triest mee zijn gesteld als met de PC-versie?

DREAMCAST SPEKTAKEL

Het simpele antwoord op de vraag uit de intro is: nee. TrickStyle is een spel dat veel beter tot z'n recht komt op de Dreamcast. Het spel is Sega's console op het lijf geschreven. Ik zeg niet dat de graphics ontzettend veel mooier zijn of dat de gameplay beter is maar TrickStyle is een consolegame in hart en nieren.
Op de Dreamcast heb je een fatsoenlijke analoge controller waarmee het allemaal een stuk makkelijker gaat. En de graphics? Ja, die zijn toch eigenlijk best van behoorlijk niveau. Ik denk dat op een of andere manier de standaard voor Dreamcast-games toch lager ligt omdat we gewoon nog niet zoveel spektakel hebben gezien op dat ding, en laten we eerlijk wezen, spektakel op de Dreamcast is [illegible] wereld op [illegible] Style [illegible] van [illegible] game [illegible] daarbij [illegible] een goed [illegible] dope ee[illegible] spel op de Dreamcast zou kunnen zijn.

METAFOOR

Het verhaal is óók op de Dreamcast erg slecht. Het is hetzelfde verhaal als op de PC dus dat voelde je waarschijnlijk al aankomen. Al die derde wereldoorlog shit en dat we allemaal in Utopia leven, is natuurlijk te slap voor woorden. En daarnaast wordt het 'Urban Surfen', zoals dat skaten op een luchtbord heet, een beetje afgeschilderd als een teken van verzet maar waar skateboarders tien jaar geleden nog weg[illegible]nden [illegible] met een alter[illegible]andig imago [illegible] dat vandaag de dag toch echt niet meer het geval. Of vergis ik me?
Nou ja, het maakt ook niet uit. Stunt based racing, zoals het in dit spel heet, zou best nog wel eens aan kunnen slaan als de derde wereldoorlog voorbij is. Weet [illegible]. En als wer[illegible] een nog m[illegible]u zijn wegge[illegible] [illegible]oor een paar uit[illegible]orenen en ik me de hele dag kapot zou vervelen en niets anders kon doen dan TrickStyle spelen op de Dreamcast dan zou ik het waarschijnlijk een geweldig spel vinden. Nu ik er zo over na begin te denken, zou het eigenlijk best wel eens kunnen dat die derde wereldoorlog/Utopia crap een metafoor is voor de situatie waarin de Dreamcast zich nu bevindt. Denk er maar eens over na; het is een schitterend stuk hardware maar de trotse bezitter ervan zal zich al snel het apelazarus vervelen omdat er nog bijna geen games voor zijn te krijgen. Die vlieger gaat helemaal op als snow- en skateboard-games je ding zijn. Ach ja... lekker belangrijk.

BETER

TrickStyle voelt alles bij elkaar genomen gewoon beter op de Dreamcast. Het spel is niet mooier of het speelt niet beter maar het zit 'm in iets anders. Misschien het gebrek aan andere games of misschien is er wel het verschil tussen typische PC-games en typische consolegames. TrickStyle behoort in ieder geval tot die laatste categorie en verdient daarom hier een veel cijfer.



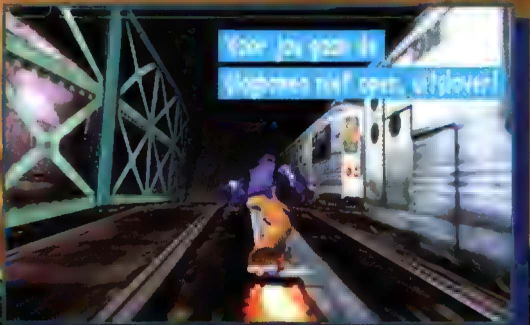




POWER TIP

Doe een Ollie tijdens een jump en je springt twee keer zo hoog.











RAPPORT

graphics	8°
geluid	8°
originaliteit	7°
speelbaarheid	7°

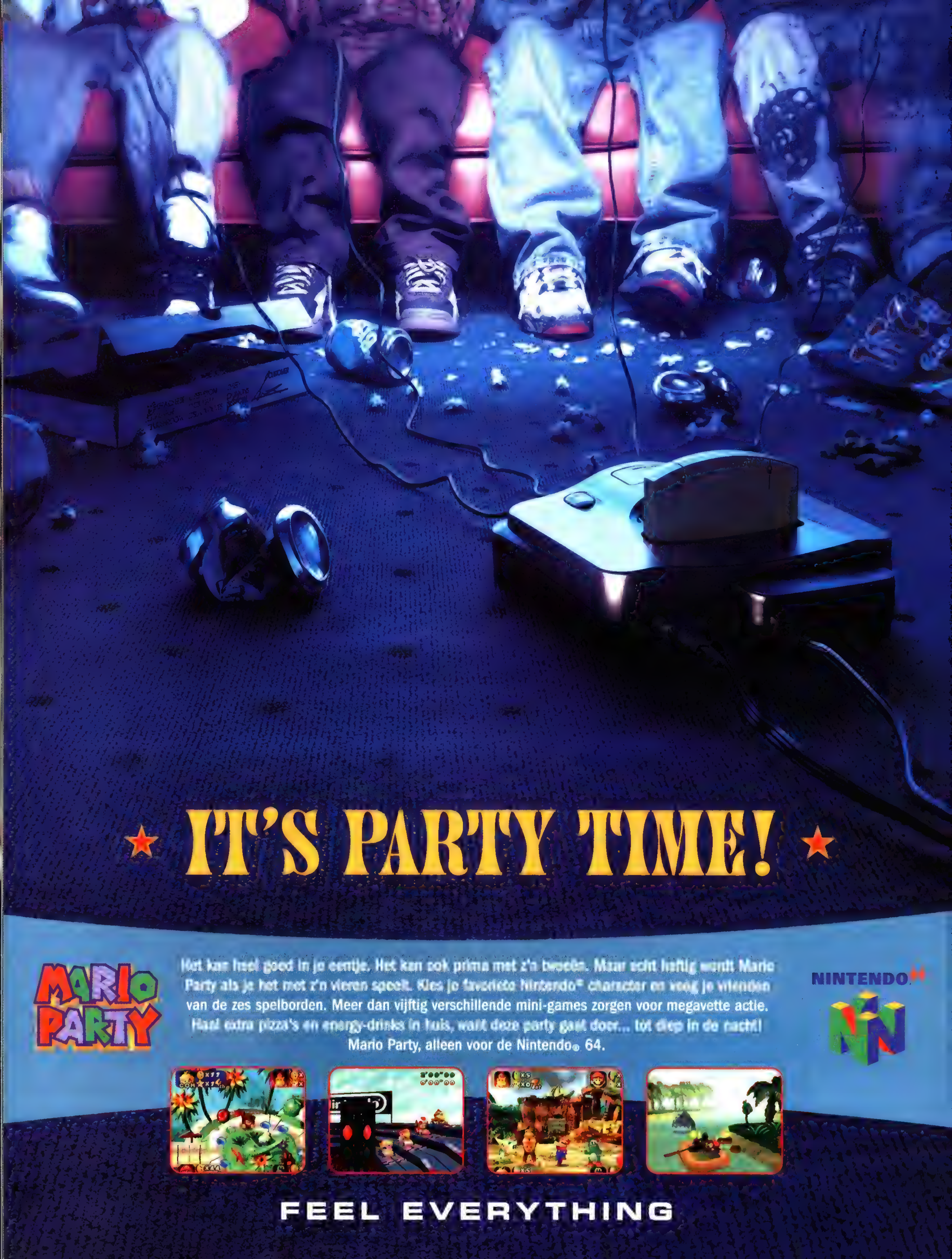
- ▲ Betere controle
- ▲ Weinig concurrentie
- ▼ Blijft een slap verhaal
- ▼ Dezelfde suffe characters

DREAMCAST
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Cavedog
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

7⁵

TrickStyle hoort thuis op een console en niet op de PC. Het spel is nog steeds niet écht een heel geweldige gebeurtenis maar speelt gewoon lekker weg.

BORIS


IT'S PARTY TIME!
MARIO PARTY
Het kan heel goed in je eentje. Het kan ook prima met z'n tweeën. Maar echt heftig wordt Mario Party als je het met z'n vieren speelt. Kies je favoriete Nintendo® character en veeg je vrienden van de zes spelborden. Meer dan vijftig verschillende mini-games zorgen voor megavette actie. Haal extra pizza's en energy-drinks in huis, want deze party gaat door... tot diep in de nacht!
Mario Party, alleen voor de Nintendo® 64.
NINTENDO64
FEEL EVERYTHING



Behoorlijk sprongetje.



Me and my man.



Wauw, da's een hele [illegible]



Dat bedoel ik met 'over the top'.



Mooi parcours, toch?



Edgar Torronteras' eXtreme Biker

Wie de fok is Edgar Torronteras? Om dat duidelijk te maken, vloog Havas Interactive ons naar Spanje en reed ons per bus drie uur lang door landschappen en industriegebieden om ons vervolgens te droppen op een verlaten bouwterrein in the middle of fokking nowhere. Oké dan!

SUPERMAN

Toen alle aanwezigen waren voorzien van genoeg drank om de brandende zon en de bijbehorende 40 graden Celsius te weerstaan, verscheen er een soort popster op een groene Kawasaki motor. Geloof mij dat het een vreemd gezicht was om deze patser op zijn motor hier op het midden van de dag in een snikheet leren pak het terrein op te zien rijden.

Nog voordat iedereen klaar was met grappen maken over Edgar, want het was hem, en zijn knalgroene outfit, raasde de 19 jarige Torronteras met 200 kilometer per uur rondjes om de verzamelde pers en bedolf iedereen onder een dikke laag stof. Veel tijd om het zand uit mijn camera te poeren was er niet want Edgar was al bezig om met een noodgang op een berg af te razen. Genoeg onzin, eindelijk aktie dacht ik en ik kreeg gelijk. Edgar maakte een sprong van zeker tien meter hoog en stapte, terwijl hij door de lucht vloog, van zijn motor af en ging er met twee handen als een soort Superman achteraan hangen. Net voordat de motor een halve meter van een paar Duitse journalisten de grond raakte, was Edgar weer hoog en droog in het zadel geklommen en wist hij de Duitsers vakkundig te ontwijken. Oké dan!

DÉ MAN

Edgar was dé man. Dat was me wel duidelijk, deze gast was gek, hij kon alles op die motor. Ik zweer het je. De shit die ik hem heb zien doen op die Kawasaki was gewoon te ziek voor woorden. Deze man was niet bang om te sterven, dat zag ik gelijk en nadat ie klaar was met zijn levensgevaarlijke stunts en we hem eindelijk mochten vragen waarom hij in godsnaam zulke grappen uithaalde, vertelde hij ons dat hij als klein jongetje maar één droom had en dat was 's werelds beste freestyle motorcrosser te worden. Nou ja, dat is hem dus gelukt en vandaar dat Deibus Studios Edgar heeft gekozen voor hun nieuwste game: Extreme Biker.

KICKEN

En nu dus even over het spel. Want dat is ook zeker de moeite waard om even aandacht aan te besteden. Extreme Biker is namelijk, je hebt het vast al geraden, een motorcross spel.

Maarrrrr....het is geen gewoon motorcross spel, het is, net als Edgar Torronteras zelf, een beetje over the top. Je kunt echt belachelijk hoog springen en stunts uithalen die zelfs Edgar nog niet heeft gedaan. Vreemd genoeg werkt dat concept erg goed. Je krijgt een behoorlijke kick van de aktie en dankzij de schitterend geanimeerde motorrijder valt er op de afwerking van het spel niets aan te merken.

Je ziet in veel motorgames dat de bestuurder en de motor één ding zijn; in Extreme Biker is dat niet het geval waardoor de invloed die op de motor wordt uitgeoefend door de omstandigheden (terrein, schokken, etc.) een realistische uitwerking heeft op de bestuurder van de motor. Dat hebben ze bij Deibus Studios prima gedaan.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	8⁵
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	8⁰

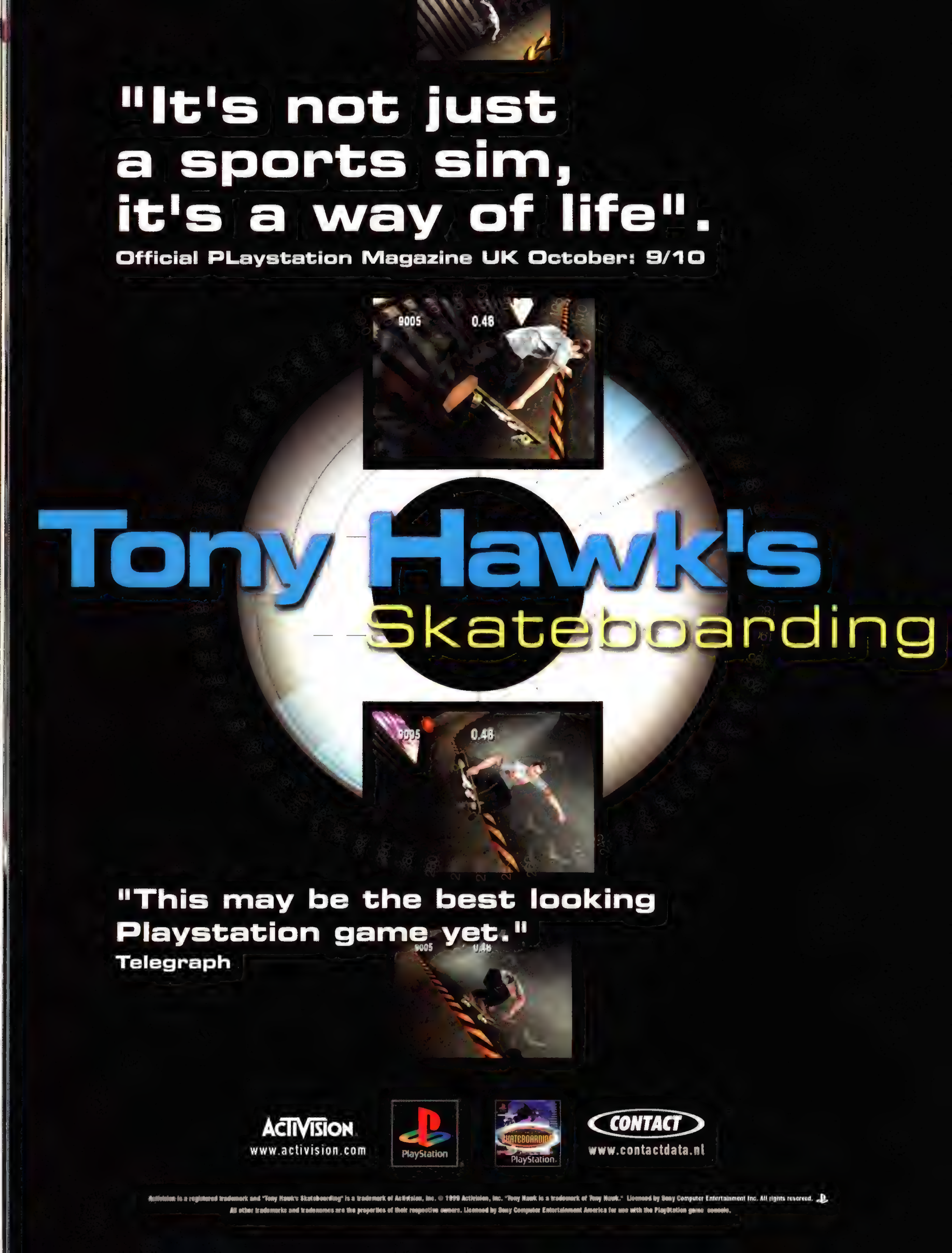
- Edgar is dé man
- Prima physics
- Origineel concept
- Viva España!

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium II 266MHZ, 32Mb, Windows 95/98
Fabrikant: Deibus Studios
Distributie: Homesoft/GT
Tel: 023-5530130

8⁴

Extreme Biker is een juweeltje van een game dat dankzij de medewerking van Edgar Torronteras heel wat stunt- en aktiefanaten zal aanspreken.

BORIS



"It's not just a sports sim, it's a way of life".
Official PLaystation Magazine UK October: 9/10
9005
0.48
Tony Hawk's
Skateboarding
"This may be the best looking Playstation game yet."
Telegraph
ACTIVISION
www.activision.com
PlayStation
SKATEBOARDING
PlayStation
CONTACT
www.contactdata.nl
Activision is a registered trademark and "Tony Hawk's Skateboarding" is a trademark of Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. "Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk." Licensed by Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
All other trademarks and tradenames are the properties of their respective owners. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console.

Supreme Snowboarding

Wie op de piste de blits wil maken, kan niet meer met gewone ski's aankomen. Snowboarden is de trend en met Supreme Snowboarding voor de PC kun je je alvast flink uitleven. De sneeuwkristallen zitten nog achter mijn wimpers geplakt!



Jump around!



Snowboarden bij nacht is de kick.


Met één handje, net zo makkelijk.



Gaan we er langs, overheen of doorheen?

VRIJHEID

Toen ontwikkelaar Housemarque in Nice onlangs hun nieuwe game Supreme Snowboarding aan de pers liet zien, legden ze uit wat voor game ze wilden maken: een snelle, spectaculaire en super gave snowboardgame die bovendien een ongekende vrijheid moest kennen. Om maar meteen met dat laatste puntje te beginnen: Housemarque delivers! Supreme Snowboarding is de off-road variant van de snowboardgames. Moet je in de meeste vergelijkbare games netjes binnen het uitgezette parcours blijven, in Supreme Snowboarding is dat geen vereiste. Bovendien kun je [illegible] race verschillende [illegible] volgen. [illegible] kun je ook [illegible] de hekken [illegible] en je [illegible]. De tracks [illegible] groot en bieden een uitgestrekte ruimte vol jumps en obstakels en vooral in de practice mode is dat enorm leuk. Niet dat je daar nu de race mee zult winnen maar tof is het wel. Als je deze [illegible] goed onder controle hebt en de track een beetje leert kennen, kun je soms sneaky afsnijden!

RETENSNEL

Supreme Snowboarding is tevens retensnel; de sneeuw knarst onder je board en je suist echt als een komeet naar beneden. Ook kan je scherpe bochten maken waarbij de sneeuw heerlijk opspat. Die speed is niet alleen leuk maar ook noodzakelijk want in de moeilijkere tracks raas je over een gletsjer en zul je over enorme ravijnen moeten jumpen. Die snelheid kan je ook gebruiken om tijdens de race allerlei stunts te maken, niet echt noodzakelijk bij dit onderdeel van de game, maar wel [illegible]. Zo kun je bijvoorbeeld op het dak van [illegible] landen, of bovenop een 'snowcat'.

VLIEGENDE KEITH

Naast de races zijn er ook halfpipes en ramps waar je enorme jumps en halsbrekende stunts kunt maken, bedoeld om zoveel mogelijk punten te scoren bij de jury. Bij deze onderdelen heb je echt het gevoel dat je vliegt. De te kiezen spelers hebben uiteenlopende stijlen en boarden, waarvan Keith een look-a-like is van Keith van de Prodigy. [illegible] Neem daarbij het niet onbelangrijke gegeven dat deze game er ook nog eens bijzonder mooi uitziet en je kunt zeggen dat de mannen van Housemarque hun woorden hebben waargemaakt.

POWER TIP

Als je alle tracks hebt gehad, kun je ze nog eens overdoen met mist, bij zonsopgang of 's nachts, waarbij de banen verlicht zijn met roze en oranje lampen, hetgeen de meest coole lichteffekten oplevert!



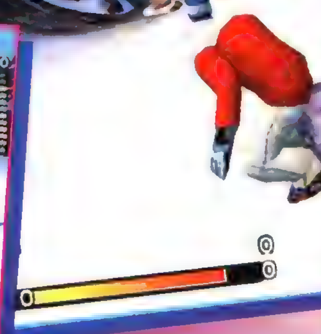
Plank rechthouden, maatje!



Afdaling voor die-hards.



Inhaalmanoeuvre bovenlangs.



RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	8⁵
originaliteit	8³
speelbaarheid	9⁰

- Steile bergen, ravijnen en [illegible]
- Enorme jumps en veel stunts
- Snowboarden bij nacht
- Verschillende 'routes' per track

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Housemarque
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8⁸

Waren (goede) snowboard games meestal alleen op de consoles te vinden; Supreme Snowboarding voor de PC is een titel die de concurrentie ver achter zich laat. Deze game gaat als een speer, de sneeuw suist om je oren en de vrijheid is een verademing. I'm dreaming of a white christmas!
JAN


'Eind oktober 1999 breekt een magische tijd aan op het gebied van Role Playing Games!
De blauwharige heldin Maya wil dat samen met jou beleven!'
Septerra Core
Legacy of the Creator


POWER UNLIMITED
'Fans van Final Fantasy VII kunnen zonder aarzelen in de avonturen van Maya en haar vrienden duiken. De werelden en de graphics zijn absolute beauties en het verhaal is meeslepend en heeft epische proporties.'
score 8,6
www.septerracore.com
TopWare INTERACTIVE
www.topware.com
VALKYRIE STUDIOS
www.valkyriestudios.com
denda multimedia bv
www.denda.com

Ronin Blade

Men neme een lepeltje Resident Evil, een scheutje Tenchu, een snufje Bushido Blade, en wat krijgen we dan: Ronin Blade, de nieuwste 3D action/adventure game van Konami.



JAPAN

Ronin Blade speelt zich af in een dorp in het feodale Japan waar twee characters, te weten Kotaro (een Samurai met een vervaarlijk zwaard) en Lin (een vrouwelijke Ninja met twee vlijmscherpe dolken), om uiteenlopende redenen terechtkomen.
Natuurlijk brengt het lot Kotaro en Lin bij elkaar. Na een korte ontmoeting aan het begin van de game (waar de messen al direkt geslepen dienen te worden), gaan de twee weer hun eigen weg. Op dat moment kun je als speler kiezen met welke van de twee characters je verder wilt gaan.

HELLUP, ZOMBIES!

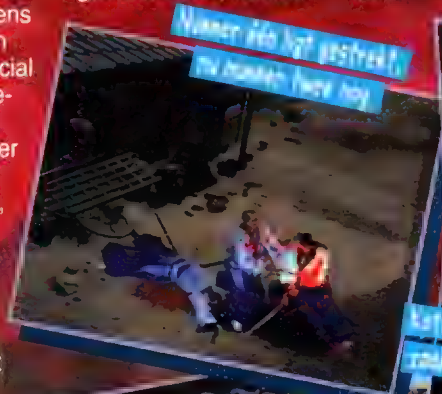
Inderdaad, het Tenchu-gehalte is tot op dit moment vrij hoog, maar gelukkig komt daar bij het daadwerkelijke spelen van de game wel wat verandering in. Er wordt nu namelijk overgeschakeld naar een wat meer Resident Evil-achtig decor, met (overigens zeer goed uitziende) pre-rendered settings die uiterst realistisch ogen.
Helaas ogen de characters niet altijd even fraai, waardoor ze nogal schril afsteken ten opzichte van deze achtergronden. De bewegingen daarentegen zijn wel erg realistisch, en de hack 'n slash taferelen zijn niet voor de poes.
Al heeft deze game elementen van een adventure, het vechtgedeelte heeft toch wel de overhand. In het begin van de game beschikken beide personages over een beperkt aantal moves, maar naarmate de tegenstanders lastiger worden (geen wonder: om de een of andere vage reden veranderen ze stuk voor stuk in zombies!), zul je steeds meer wapens en special attacks in je bezit krijgen.
De moves zijn vrij makkelijk te maken door simpelweg te verdedigen op een slag of steek van een tegenstander en vervolgens uit te halen met een vette combo of special move, wat de gameplay zeer zeker ten goede komt. Lastiger wordt het wanneer je een man of twee, drie tegenover je krijgt maar door de juiste technieken en wapens te gebruiken, mag ook dat geen al te groot obstakel vormen.

OPEN EIND?

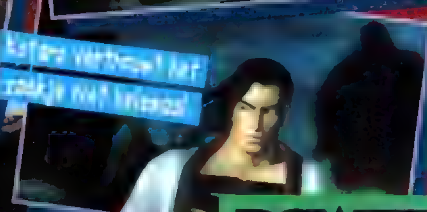
Zowel Kotaro als Lin dienen ieder zo'n zes 'Chapters' te doorlopen om het spel tot een goed einde te brengen.
Het aardige daarvan is dat de twee elkaars pad regelmatig kruisen, wat het plot er ook een stuk interessanter op maakt.
Naarmate je verder komt in die hoofdstukken, wordt steeds duidelijker tegen wat en wie je nu eigenlijk aan het knokken bent. De zombies komen natuurlijk niet uit de lucht vallen. Deze monsters (inclusief de welbekende tussenbazen) worden alsmaar sterker en slimmer, zodat je regelmatig moet terugvallen op speciale healing herbs die je weer meer energie geven. Soms kun je zelfs vergiftigd worden maar ook daar zijn her en der gelukkig kruiden voor te vinden (hoor ik daar iemand Resident Evil roepen?).
Probleem met deze game is dat ik, na met beide characters de game uitgespeeld te hebben, niet zeker wist of ik hem wel had uitgespeeld. Het eind was namelijk nogal open en ik weet niet of het een voorbode is dat er een tweede deel gaat komen, of dat ik het spel nóg een keer vanaf het begin moet uitspelen. Als het de eerste optie betreft, moet ik zeggen dat Ronin Blade wat aan de korte kant is, dus hoop ik maar dat het om de laatste optie gaat.
Al met al toch een lekkere game om te spelen, dus check 'm gerust wanneer dit genre je wel ligt.













RAPPORT

graphics	8,0
geluid	8,6
originaliteit	7,0
speelbaarheid	8,4

+ Interessant plot
+ Mooie achtergronden
+ Prima camerawerk
- Characters ogen soms wat sullig

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

8,0

Een beetje van dit en een beetje van dat; ach, het maakt allemaal niet zoveel uit, als de game maar spannend is en lekker speelt. Ronin Blade slaagt daar vrij aardig in, dus kun je wel zeggen dat Konami iets heel leuks in elkaar geflanst heeft.

SKATE

POWER TIP



In ons [illegible] kwam de Wu-Tang game al even langs en nu is het zover: een preview-versie vond zijn weg naar de PU-redaktie. En de Wu zou de Wu niet zijn als de game geen Shaolin Style chopfest zou worden, toch? Of zou de game me net zo teleurstellen als de Clan's laatste muzikale produkties?

THRILLKILL-SHAOLIN-STYLE?

Na Parapa, Shaq en Kriss Kross is het eindelijk tijd voor serieuze rappers om de gameswereld in te stappen. En op een of andere manier verbaast het me niet dat de Wu Tang Clan de eerste crew is die ook op de console weet te representen. Ze kwamen terecht bij Activision dat een tijdje terug bezig was met de produktie van de vechttitel Thrill Kill, maar zomaar het hele projekt cancelde. De engine bleek echter prima van pas te komen toen ze de licentie voor de Wu Tang game binnensleepten en Shaolin Style was geboren!

SO YOU'RE A PHILOSOPHER?

Zoals iedereen inmiddels wel weet draait de Wu Tang Clan om een ingewikkeld filosofisch samenraapsel van New Yorkse street-knowledge en uit Kung Fu films opge-[illegible] [illegible] game draait om de hersenspinsels van de New Yorkse rappers. Zo spelen de bekende 36 chambers uiteraard een belangrijke rol, ze zijn vrij vertaald naar de 36 'points of death' op het menselijke lichaam. Nou ja, ik had ze zelf nooit geteld, maar op die 36 plekken kan je iemand dus dodelijk verwonden. Zolang je Ol' Dirty Bastard of GZA heet tenminste.

GAAR

Shaolin Style is een verwarrende titel. Het is absoluut geen subliem vechtspel en het ziet er eigenlijk vrij gaar uit. De graphics zijn simpeltjes, de characters niet echt herkenbaar en de gameplay is af en toe echt teleurstellend. Zo merk je al vrij snel op dat de Wu Tang members niet eens kunnen springen. Een move die toch niet mag ontbreken in elk zichzelf respekterend vechtspel. Gelukkig schijnt het uiteindelijke produkt uitgerust te zijn met een oorstrelende soundtrack, waarop maar liefst drie gloednieuwe nummers te vinden zijn. Leuk natuurlijk voor de fan, die al in geen jaar en dag een nieuwe Wu Tang track heeft mogen beluisteren. Jammer voor mij alleen, dat mijn betaatje slechts 'Protect Ya Neck' kon doorlopen tot ik er een punthoofd van kreeg.

GEHAKT

Nou ja, je speelt dus met de leden van de Wu Tang Clan tegen elkaar en tegen een aantal erbij bedachte tegenstanders. Een van de weinige leuke opties van het spel is de four player mode, waarin je in een soort wrestling-achtige tag-team-aangelegenheid verzeild raakt. De gevechten spelen zich af in een aantal schaars aangeklede decors en zijn eigenlijk weinig spectaculair. Er zijn verschillende special moves die je bij elkaar kan sparen en aan het eind van elk gevecht is er een soort slow-motion finishing move, waarin hoofden worden afgerukt en lichamen tot gehakt worden gechopt. Lekker dan.









trotschop



RAPPORT

graphics	6°
geluid	8°
originaliteit	5°
speelbaarheid	5°

- ▲ Drie nieuwe tracks
- ▼ Niet springen
- ▼ Vage characters
- ▼ Verjaarde gameplay

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

6°

Shaolin Style is een zwaar tegenvallende vechttitel, vooral omdat ik me er best op had verheugd. Om heel eerlijk te zijn, kan ik me niet eens voorstellen dat de leden van de Wu Tang Clan zelf hun Tekken-CD uit de console halen voor deze halvegare buttonslammer. Jammer hoor.

ANDREAS



Shaolin Style


PANZER GENERAL 3D
ASSAULT
Nu overal verkrijgbaar
EEN NIEUW TIJDPERK IN 'STRATEGY-GAMING IS AANGEBROKEN!
Speel in een indrukwekkend 3D slagveld waar bossen branden, steden en vliegvelden vernietigd kunnen worden en het terrein verandert bij iedere inslag terwijl jij de vijand vernietigt. Het is meer dan alleen een schitterend speelveld. Jouw strategische bevelen bepalen de sterkte van de strijdkrachten. Panzer General 3D: een nieuwe 3D omgeving, een nieuw gamesysteem en een nieuwe interface. Kortom een nieuw tijdperk in 'strategy-gaming'.
Vrij roterende camera en map met meer dan 200 3D eenheden.
Combineer leiderschap en inzicht om jouw leger naar de overwinning te leiden.
10 realistische gevechtsgebieden met zeer gevarieerd 3D terrein.
WWW.PANZERGENERAL3D.COM
Producten van Mindscape zijn verkrijgbaar bij: De betere boekhandel, computerspeciaalzaken en o.a. bij: Computer Collectief, Makro, V&D, Funtronics, Blz. Boekhandels, Nr.1 Software, Max Software en Games, Van Leest, Music Shop etc.
ElectricCity
VOBIS
OFFICE CENTRE
SSI
nv ABC Soft sa
1190 Brussel, België
Posthus 94054
1090 GB Amsterdam
www.mindscape.nl
MINDSCAPE



Na een paar dagen non-stop te hebben doorgebracht met Quake II is er eigenlijk maar één conclusie te trekken... shit, wat is dit spel vet!

QUAKE II

OUWE PLAYSTATION

Om te beginnen moet ik eerst even iets kwijt over de graphics. Dat is namelijk het eerste wat je ziet als je het spel aanzet en het is zoiets bijzonders dat ik niet het risico wil lopen dat ik het aan het eind van de volgende pagina per ongeluk ben vergeten. Dus daar gaan we.
De graphics zijn echt ver-schrik-ke-lijk mooi. Het is werkelijk ongelofelijk wat er nog allemaal mogelijk is op die ouwe PlayStation. Lichteffekten, hoge framerates en vloeiende character animaties waar menig voodoo kaart U tegen zegt. De makers, Hammerhead studios, hebben zich werkelijk uit de naad gewerkt om, tegen alle sceptische verwachtingen in, deze Quake-versie van zo'n hoge kwaliteit te maken.
Het is leuk om te zien dat de N64-versie van Quake II, die ook binnenkort uitkomt, enkele drastische wijzigingen in de opzet heeft moeten ondergaan omdat het domweg niet mogelijk was om dezelfde levels op de Nintendo te laten zien.
De PlayStation-versie daarentegen is praktisch helemaal trouw aan het origineel gebleven. De levels zien er kwa ontwerp ongeveer hetzelfde uit, alleen de texturemaps zijn aangepast voor de lage resoluties van de PSX.

AFGEKEURDE MONSTERS

Ik was begin dit jaar al op bezoek bij Hammerhead Studio's in het Engelse stadje Southport waar ze op een doorsnee kantoorverdieping boven een supermarkt keihard aan het werk waren om aan de hoge kwaliteitseisen van ID Software te voldoen. ID Software heeft namelijk gedurende het hele projekt een oogje in het zeil gehouden en zo nu en dan ingegrepen als de creativiteit van de Hammerhead heren een beetje al te veel aan de haal ging met het originele concept.
Zo kregen we ontwerpen van monsters te zien die al helemaal in het spel zaten verwerkt maar waar we geen foto's van mochten maken. Ze waren namelijk nog niet goedgekeurd door ID en daarom mocht niemand van het bestaan weten.
In de uiteindelijke versie zijn al deze monsters er ook weer allemaal uitgesloopt en ik moet zeggen dat ik toch wel te doen heb met de ontwerpers die al dat werk voor niks hebben gedaan want afgekeurd of niet, de monsters zagen er werkelijk fenomenaal uit.

VIER IS NIET TE VEEL

Even over iets heel anders: de gameplay. Quake draait eigenlijk maar om één ding: rennen door gangen en schieten op alles wat beweegt. Dat is een simpel concept maar het is behoorlijk lastig om van zo'n simpel idee ook een vet spel te maken.
De dagen van Doom zijn al lang voorbij en het is niet meer gewoon een kwestie van een beetje enge muziek en op elke hoek een beest dat je te grazen neemt als je effe niet staat op te letten. Nee, dat diggen we niet meer. We willen echt het gevoel hebben dat we een kat en muis spelletje spelen met de tegenstander. Dat ze op je jagen en dat jij op hen jaagt.
De tegenstander moet intelligent zijn en het belangrijkste van alles is dat hij je goed partij geeft en je zo nu en dan zelfs weet te verrassen.
Dat is iets wat we op de PC en ook op de N64 in de vorm van Goldeneye al regelmatig gezien hebben maar op de PlayStation is een first person shooter met een hoge AI nog een zeldzaamheid.

MULTIPLAYER

Quake II brengt daar dus verandering in want net als in de originele versie reageren de Aliens 'normaal' op dingen als gevaar en het geluid van schieten. Maar ook al is de AI nog zo vet, er is eigenlijk nog een ander aspekt dat zelfs belangrijker is: de multiplayer. Hoe kun je in godsnaam een fatsoenlijk potje Quake II tegen elkaar spelen op de PlayStation? Dat is iets wat ik me al een tijd afvroeg en waar ik nu dus het antwoord op weet. Gewoon in splitscreen of als je met zijn vieren bent in quadscreen.
Ik had nooit gedacht dat de PSX in staat zou zijn om met een constant hoge framerate zo'n grafisch intens spel als dit te laten draaien in splitscreen, laat staan als het scherm in vieren wordt gedeeld. Toch heeft Quake II hiermee geen enkel probleem, en terwijl de graphics mooi blijven en de framerate hoog, is het dus mogelijk om met zijn vieren door gangen te rennen en elkaar stuk te schieten. Ik moet er nog even bij zeggen dat dit echt voor mij de verrassing van het jaar is. Wie had ooit kunnen denken dat ik ooit nog eens met vier man tegelijk een deathmatch zou spelen op de PlayStation. Ik heb diep respekt voor de moedige mannen en vrouwen van Hammerhead Studios die zo'n kolossaal projekt met zo'n verbluffend resultaat hebben weten af te sluiten. Enneh... misschien kunnen ze ook gelijk gaan beginnen aan Half-Life en Team Fortress 2.

POWER TIP
Haal een multitap in huis en speel met z'n vieren.

RAPPORT

graphics	9^3
geluid	9^3
originaliteit	9^3
speelbaarheid	9^3

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Hammerhead Studio's
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

9^3

Quake II op de PlayStation is een mijlpaal. Waarschijnlijk is het niet mogelijk om nóg meer uit de PSX te persen en terwijl je zit te genieten van al het moois is het ook nog eens mogelijk om een bloedstollend potje deathmatch te spelen. Grote klasse!
BORIS

De Toppe...

volge...

In Londen vond van 5 t/m 7 september jl. een van de grootste en belangrijkste evenementen ter wereld (nou ja, in ieder geval van Europa) plaats op het gebied van computergames en alles wat daar ook maar een beetje mee te maken heeft: de ECTS.

ZWARE DELEGATIE

Maar was de ECTS dan eigenlijk wel zo groot? Mwoah, het kon er mee door; beetje RAI-achtig eigenlijk. Belangrijk? Tja, zo net na de E3 die ik in mei dit jaar bezocht, moet ik toch eerlijk zeggen dat het in z'n geheel een stuk minder was dan ik hoopte. Ik bedoel, het gros van de vertoonde consolegames had ik in L.A. al uitgebreid bekeken, dus echt veel nieuwigheden wist ik niet te ontdekken.
Desondanks viel er redelijk wat interessants te aanschouwen, en het meest opzienbarende van deze beurs zullen jullie de komende vier pagina's te lezen en te zien krijgen. Gelukkig stond ik er niet helemaal alleen voor; een zware PU-delegatie (bestaande uit hoofdredakteur Mark en redakteuren Dré, Boris, Jan, J.J. en ondergetekende dus) was naar Londen afgereisd om eens te kijken wat we het komende jaar zoal aan nieuwe spellen kunnen verwachten.

TEGENVALLER

Sony en Nintendo (en vreemd genoeg in mindere mate Sega) hadden weer groots uitgepakt, en waren zoals gebruikelijk heersers van de beurs. Overigens waren de PC-games over de gehele beurs gezien ook zeer sterk vertegenwoordigd.
Wat me wel tegenviel van Sony, was dat we weer getrakteerd werden op dezelfde demonstratie van de PlayStation 2 die al zo'n beetje een half jaar in de running is. Geen PSX 2-nieuws dus. Daar zul je het Tokyo Game Show-verslag maar voor moeten lezen en natuurlijk de Powerplay van deze maand.
Verder ook nog geen Nintendo Dolphin-nieuwtjes, dus beperken we ons maar tot een aantal titels die het PU-team tot de verbeelding spraken.

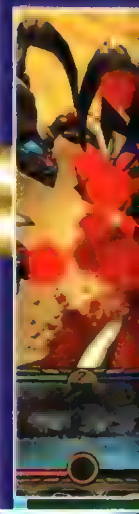
BEATS, BABES & FREE DRINKS

De games die er wat mij betreft bovenuit staken waren: ISS Pro Evolution en Prince of Persia voor de PSX, Perfect Dark en Jet Force Gemini (nu met grotere characters) voor de N64, Soul Calibur en Ready 2 Rumble voor de DC en Thief 2, C&C: Renegade en Max Payne voor de PC.
Al met al een beetje een magere oogst, maar samen met een handvol andere grote titels die Jan en J.J. verderop bespreken toch fijn om meegepikt te hebben.
Wat ook heel fijn was, was de Sony Party, waar we samen met ± 2500 anderen konden genieten van een optreden van Faithless, opzwepende beats, heerlijke dames en vooral free drinks. Het feit dat ik met mijn kleren en schoenen nog aan wakker werd (Joost mag weten hoe ik in het juiste bed in het juiste hotel terecht ben gekomen), moet genoeg zeggen. Check wat dat betreft even de Sony Party babes-compilatie die Dré maakte onderaan deze pagina's.

SKATE

OFF THE ROAD

Off The Road komt van het Hongaarse bedrijfje Invictus en zit inmiddels bij de Codemasters stal. Deze game heeft duidelijk Motorcross Madness als grote inspirator.
Hier ligt het karakter veel minder op het racen over de parcours als wel op totale vrijheid. Je kunt bijvoorbeeld een Capture The Flag gaan racen in een enorme woestijn waar letterlijk geen einde aan lijkt te komen. Stel je voor; je bent aan het racen en opeens komt er een kudde buffels voorbij gedenderd. Geweldig!
In Motorcross Madness kwam je uiteindelijk wel tegen een 'muur' van hoge zandruggen aan, en dat ben ik tijdens het uurtje dat ik deze game onder handen heb genomen, niet tegengekomen.
Bij Capture The Flag is het de bedoeling de vlag te stelen en er vandoor te gaan terwijl de rest van de wagens je op de hielen zit om de vlag weer te terug te jatten.
Een andere variant is het poortje racen. Hierbij moet je in verschillende landschappen zo snel mogelijk binnen een bepaalde tijd door zoveel mogelijk poortjes racen die steeds op andere lokaties staan.
Het landschap is bij Off The Road zeer ruig en gevaarlijk, hetgeen enorme sprongen en een hoop geduikel oplevert. Je kan dus ook vette schade oplopen aan je wagens, variërend van een oplegtruck tot een sandbuggy. Kortom: erg leuk.



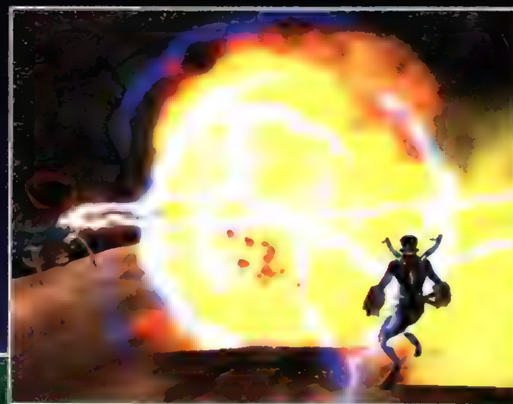


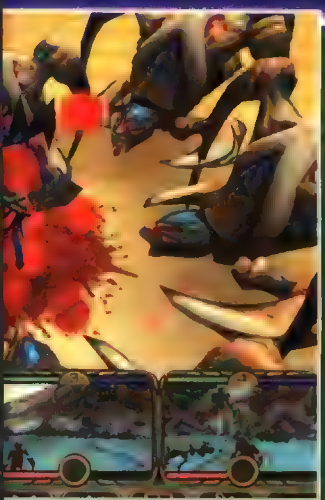






ers van de ECTS
ens Jan & J.J.







EVOLVA

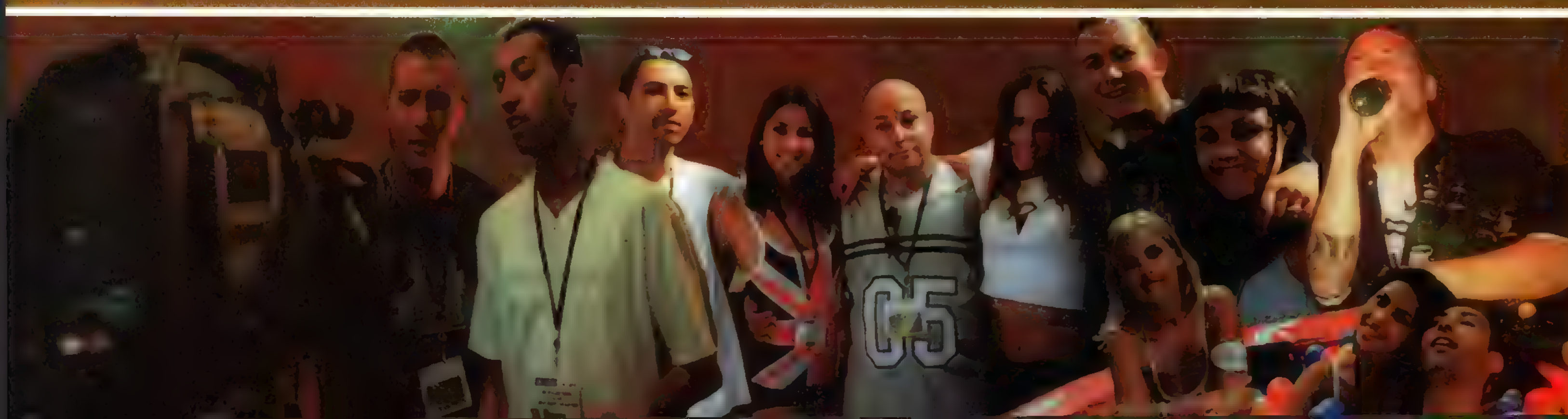
Op de Virgin stand trokken twee games de meeste aandacht, een van die twee was de tactical shoot'em up Evolva.
Je bevindt je op een Alien planeet waar een vreemde parasiet de planeet langzaam overneemt. Jij speelt een groepje weirde fighters genaamd de Genohunters, die de parasiet moeten vinden en onschadelijk moeten maken.
Je speelt het spel vanuit 3rd person meestal met drie of vier Genohunters tegelijk. Via verschillende camera-schermpjes onderin beeld kun je de andere Geno's in de gaten houden. Iedere Genohunter heeft verschillende skills en vette wapens en de juiste man zet je dus in voor de juiste job.
Het spel is ongelofelijk gory. De parasiet stuurt allemaal smerige aliens op je af, en deze zien erg gevaarlijk weird uit. Het bloed en de plasma druipen over je monitor en de aktie is smerig en keihard. Ook de rare tentakel–achtige planeet en omgevingen waar je speelt zien er slijmerig en ronduit gefreaked uit.
Om al deze rondrennende insekten en blubberige wezens op je scherm te tonen, heb je vermoedelijk minstens een Pentium II 350 nodig, maar ja, dan krijg je wel hardcore shit!



HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Nee, Opposing Force is niet de door velen zo gewenste opvolger van Half-Life. Was dat maar waar, dan stond het nu al op de cover. Nee, Opposing Force is de officiële add-on van de beste shooter ooit gemaakt. En daar nemen we voorlopig maar genoegen mee, iets is immers beter dan niets.
Opposing Force sluit naadloos aan op het verhaal van Half-Life. Ditmaal speel je een geharde soldaat die held Gordon Freeman en de rest van 'het bewijsmateriaal' uit Black Mesa moet halen. OF ziet er fraai uit, maar het verschil met Half-Life is niet al te groot. De onderdelen die van Half-Life zo'n waanzinnige strakke game maakten, zijn in OF natuurlijk weer van de partij. Dus krijg je een sterke verhaallijn, vele pratende NPC's, weirde monsters en wapens en natuurlijk een uitstekende Multiplay mode met veel arena's.
Opposing Force moet binnen enkele maanden klaar zijn.





MDK2

De andere Virgin game was MDK2, het vervolg op de hoogst originele en afwijkende aktie game MDK. Volgens mij was MDK trouwens een van de eerste games die een vette snipergun implanteerde m.b.v. Kurt's mask, maar dat terzijde.
Het rare robot hondje, de professor en natuurlijk Kurt zelf zijn weer terug in een nog vreemdere, psychedelische grimmige wereld vol paars, blauw, roze spacy omgevingen. Hetzelfde team dat ons Baldur's Gate bracht, is inmiddels druk in de weer met MDK2 dat gebruik maakt van de Omen engine. Deze engine zou speciaal geschikt zijn voor action platformgames, waarbij MDK2 zowel voor de PC als de Dreamcast geschikt zal zijn. Reken weer op vele rare monsters, heftige wapens en tricky omgevingen waarbij je afwisselend de drie personages door explosieve missies mag sturen.

WARCRAFT III

Toen we hoorden dat Blizzard ergens een piepklein hokje op de ECTS had staan waar alleen pers op afspraak naar binnen kwam, werden we lichtelijk gek! Met name toen de titel Warcraft III viel, sloeg ons hart vier keer over. In deze Orcloze tijd vol robots en tanks.... Zou het dan toch waar zijn? We spurtten naar de Blizzard stand, deden een authentieke Orc-brul na en mochten naar binnen. Het was dus geen droom. Het was echt waar. De Blizzard boys zaten achter een bureautje en lieten een vroege demo van Warcraft III zien. De Orcs zijn terug!
Met Warcraft III stappen we af van het traditionele isometrische RTS genre. Warcraft III is volgens de makers een RPS (role playing strategy) game. Het is nog steeds een strategy spel maar met role playing elementen waarbij de speler wederom met de mensen of de Orcs kan spelen maar nu in een volledige, gelikte 3D en 'open' wereld waar je steeds aan nieuwe queesten kunt beginnen.
Alles heeft nog steeds de authentieke Warcraft feel. Je speelt met verschillende Battlemasters of heroes waaraan je een klein groepje vechters kunt koppelen. Per groepje verken je de enorme Warcraft wereld waar steeds nieuwe avonturen zich aandienen.
Bases bouwen en met honderden units de tegenstander omver walsen behoort dus tot het verleden. Je zal nu meer kleine gevechten houden tegen monsters die je op je weg vindt, zo ook de kleine kampen waarin je bijvoorbeeld 4 tegen 4 gevechten moet houden.
De units krijgen hierdoor veel meer karakter en waarde en hebben allemaal speciale krachten. Ook oude bekenden keren terug, zoals de trollen uit Warcraft II die de Black Horde weer terzijde staan. Tevens doen ook nieuwe karakters hun intrede, zoals bijvoorbeeld de Minotaur (half mens, half stier) die de Orcs komt versterken.
Waarschijnlijk duurt het minstens nog een jaar voordat we de game eindelijk kunnen spelen, maar hoe dan ook: Warcraft III is een spijkerhard feit. Oerglmf!







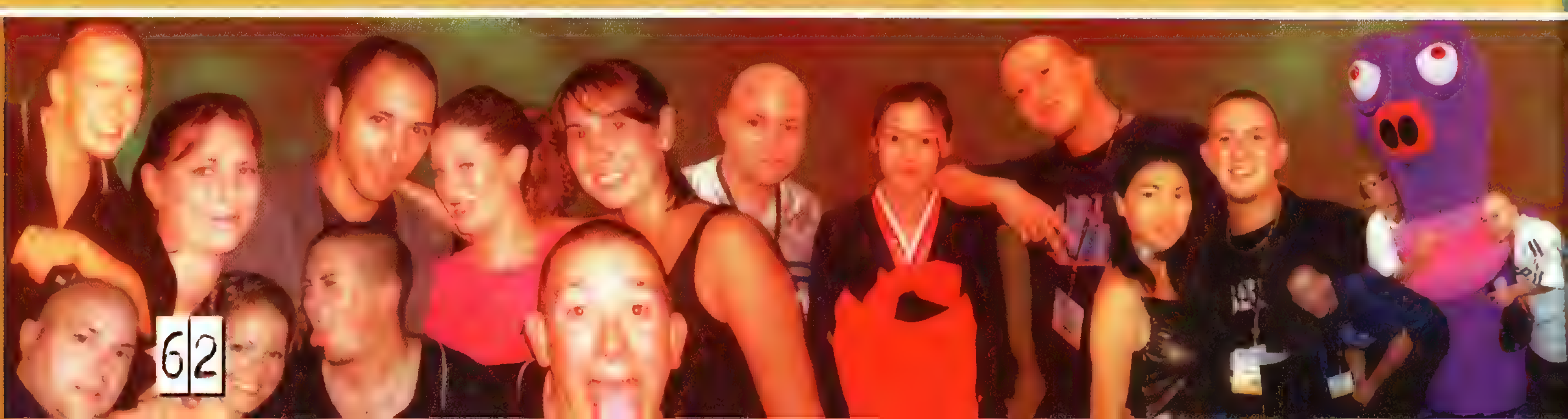
TEAM FORTRESS 2

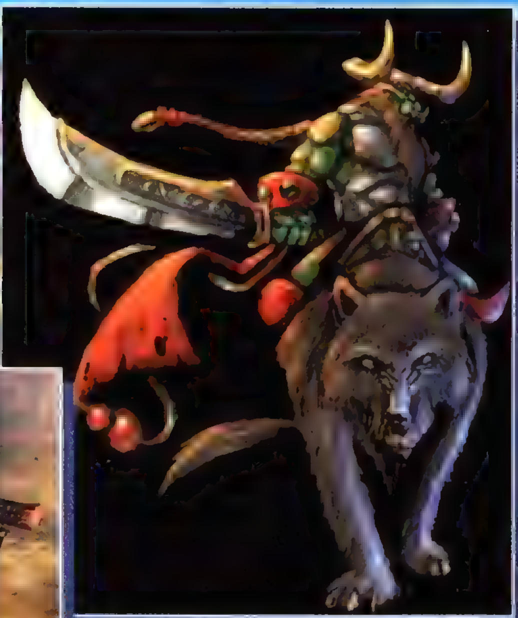
Een van de onbetwiste klappers van de ECTS was wat ons betreft Team Fortress 2, wat gaat deze game van Valve moddervet worden! Vergeet Hidden and Dangerous en Rainbow Six maar, dit is dé first person war-shooter.
De graphics lopen nu al (en er zal nog wel een jaartje aan deze game gesleuteld worden) mijlenver voor op de concurrentie. De beelden zijn zo scherp dat je bij de soldaten de spieren zelfs ziet bewegen.
TF2 speelt zich af in de Tweede Wereldoorlog. Samen met je team (levende mensen of bots) neem je het op tegen de menselijke of mechanische vijand. Tijdens de gevechten kun je via de 'voice over network'-techniek met elkaar communiceren.
Het leuke is dat jouw karakter jouw uitspraken in de mond zal nemen. Met ander woorden: jouw soldaat lult gewoon lip-sinc met je mee. Dat zorgt voor een extra dimensie bij het multiplayen. Je kunt iemand nu, voor je hem het genadeschot geeft, 'rot in hell, you motherfucker' toefluisteren. Extra pijnlijk voor de tegenstander.











COLIN MCRAE RALLY 2

Als een van de weinige magazines in de wereld mocht Power Unlimited een kwartier lang met de nieuwe racegame Colin McRae Rally 2 spelen. En dat was een waar genot want deze game gaat alle concurrenten ver achter zich laten, dat durven we nu al te zeggen.
De graphics zijn wederom ongeëvenaard mooi, met vette stofwolken, opspattend water en prachtige achtergronden. Ook de besturing is van een andere wereld; de wagens glijden superstrak door de bochten en het gevoel van snelheid is fenomenaal.
Absolute top is de manier waarop je de wagen kapot kunt rijden. Botsing na botsing vallen de stukken van de wagens af. Van spoilers tot velgen en van ruiten tot motorkappen, alles kan er vanaf. Colin McRae Rally 2 komt in juni/ juli 2000 op de PSX uit. Enkele maanden later verschijnt de PC-versie.







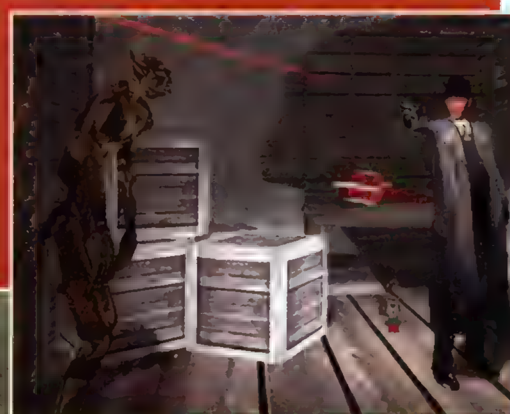
OFF-ROAD

Fans van Off Road games kunnen hun hart ophalen, want naast Off The Road (zie pag. 60) kwamen we nog een sterke, sportieve titel tegen: Offroad van Rage Software, bekend van onder andere Incoming en Expendable. Het spel heeft een lekker snel karakter en laat je met verschillende vierwiel-terreinwagens over zanderige, modderige en besneeuwde tracks racen. De nadruk ligt wel op racen want je moet netjes binnen de tracks blijven. De heuvels en hobbels zijn natuurlijk van de partij waardoor jumps en slips niet achterwege blijven. Het verschil in de diverse wagens is echt groot, waarbij een snelle bolide pijlsnel weg kan schieten, maar ook snel op zijn roof terecht kan komen.

NOCTURNE

De action-thriller Nocturne wordt op Halloween gereleased. Fans van Resident Evil en Alone In The Dark moeten opletten, want Nocturne biedt alles wat de horror freaks wensen.
Het spel speelt vanuit 3rd person, en ergens in de eerste helft van de 20e eeuw speel je een secret agent van de geheime organisatie Spookhouse. Je naam is The Stranger, een mysterieuze man die te boek staat als een van de voornaamste leden van die organisatie. Spookhouse is in het leven geroepen om alle paranormale en duistere krachten op aarde op te speuren en te elimineren. Dat zijn dus vampieren, zombies, weerwolven en andere enge creeps.
The Stranger is de ultieme coolness. Getooid in lange regenjas, die voortdurend heen en weer beweegt door de wind, een gleufhoed en een zonnebril, gaat hij op pad. Erg juicy zijn z'n twee guns die hij afzonderlijk van elkaar kan gebruiken en laten knallen.

Het spel is meer dan alleen schieten en kent ook adventure elementen. De schrikfaktor is constant aanwezig, want het zijn niet de vrolijkste omgevingen waar The Stranger naar toe wordt gestuurd. Leuk is dat, wanneer je bijvoorbeeld een zombie aan gort hebt geschoten, diens bloed altijd blijft liggen. Loop je er doorheen, dan laat je een spoor van bloederige voetsporen achter.









NEOGEO POCKET COLOR
NeoGeo Pocket Color
Change your pocket
Toffe games
Toffe games
NEOGEO POCKET
The world's new dimension in handheld gaming.
Revolving Joystick
Leverbaar in 6 trendy kleuren
Audax Multimedia
Dixons
je komt ogen en oren tekort.
free record shop
LabelSupport

X-BEYOND the FRONTIER



X-Beyond The Frontier is een space flightsim/action game die veel weg heeft van het spel Elite, een van de klassiekers uit de gamesbiz.

ALLES KAN

Yep, it's space-time again. Besprak J.J. vorige maand nog Freespace 2, nu is het de beurt aan het Duitse Egosoft dat met X–Beyond The Frontier komt. Een toepasselijke titel want van grenzen kun je in deze game inderdaad nauwelijks spreken. Maar waarbij je in Freespace en dergelijke games een piloot bent, als onderdeel van een grote oorlogsmachine in een episch gevecht, ben je in X alleen op jezelf aangewezen.
Net zoals in Elite kun je naar eigen inzicht gaan handelen en opdrachten oppikken, niks moet en alles kan. Je kunt lekker gaan niften en ieder schip dat jou 'hailt' meteen trakteren op een torpedo. Je houdt het waarschijnlijk niet lang vol, maar het kan wel.

KOPEN EN VERKOPEN

Handel is een van de belangrijkste onderdelen in deze game, want daar verdien je de meeste cash mee. Ieder spacestation dat je tegenkomt in het enorme en zeer gelikt vormgegeven universum, is zeer uitgebreid en heeft van alles te bieden.
Het handelen zelf is ook erg complex. Zo kun je bijvoorbeeld een transportschip huren, een fabriek kopen en daar je eigen mineralen gaan bewerken om die vervolgens in een andere sector in space tegen grof geld te gaan verpatsen. Met dat geld kun je je eigen schip lekker upgraden en voorzien van vette shields en sappige guns.
Een andere leuke gadget is bijvoorbeeld de SETA device die aan tijd-compressie doet waardoor je overal sneller kunt zijn. Daarnaast kan je bijvoorbeeld ook een 'Defence licence' kopen waarmee je geld kunt verdienen om bad guys neer te knallen. Leuke speeltjes zijn ook de zogenaamde video-enhancement zoom goggles, waarmee je al, voordat je gaat landen, binnen in een fabriek kunt scannen en kijken wat de prijzen zijn.

BAAS

Leuke van X–Beyond The Frontier is de vrijheid van de speler. Wil je je puur en alleen op handel richten, dan kan dat. Je gaat alle prijzen scouten en verkoopt en bouwt je ongans om vervolgens je shit van A naar B en van B naar C te brengen.
Onderweg kun je belaagd worden door piraten en vijandelijke rassen dus vechten moet je sowieso, maar je kunt ook als piraat door het leven gaan en ieder schip proberen te kapen of in de rol van bounty hunter voor verschillende rassen en sectoren lastige vijanden gaan opsporen en neerknallen. Kies wat je wilt!

RAPPORT

graphics	8^{6}
geluid	8^{0}
originaliteit	7^{0}
speelbaarheid	8^{3}

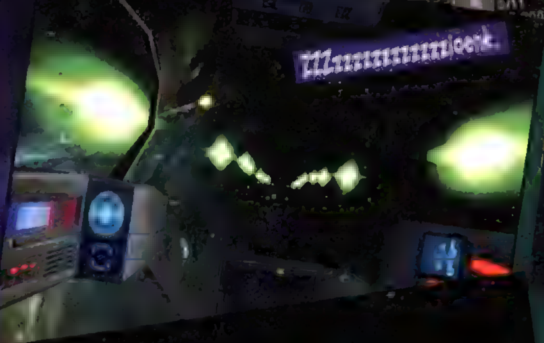
- ▲ Stunning graphics
- ▲ Enorm heelal
- ▲ Je bent je eigen baas
- ▼ Handel soms erg complex

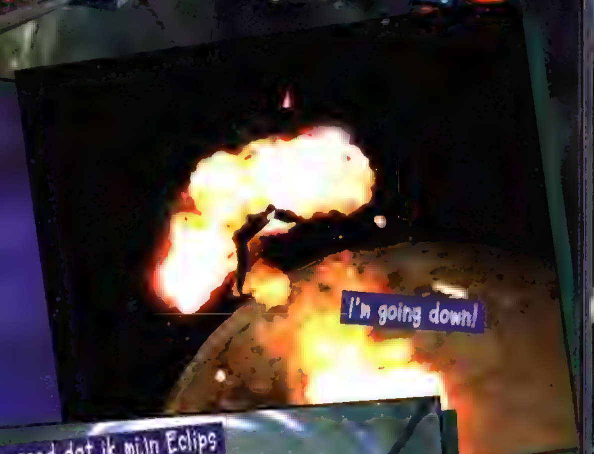
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Egosoft/THQ
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

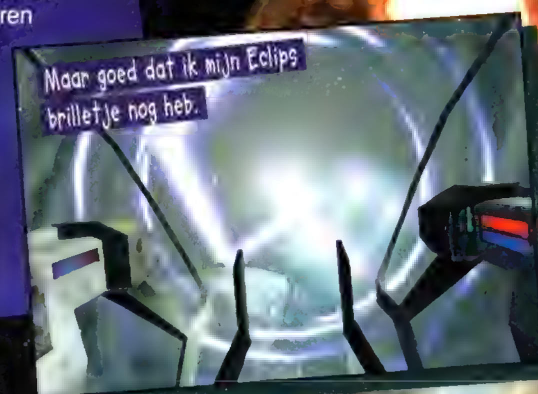
8^{2}

[illegible] check this out! Houd je van games als Privateer en X-Wing, check this out again. Dat is dus dubbelcheck. Checken dus!
JAN









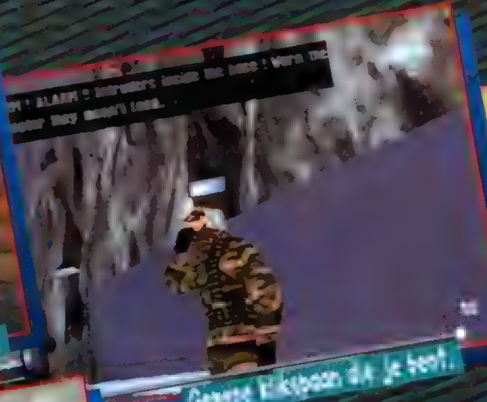






Ondanks het feit dat Mission: Impossible op de N64 vorig jaar wereldwijd zeer goed verkocht, viel er nog wel wat aan te merken op deze tactical espionage game. Ik ben dan ook benieuwd of de PSX-versie zodanig is aangepast dat we wellicht een classic in onze handen krijgen.


Dat krijg je als je waarschuwingen negeert.

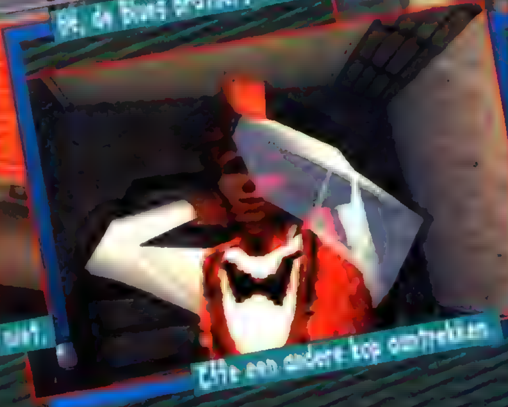

Geweldige kikspaan die je bent.

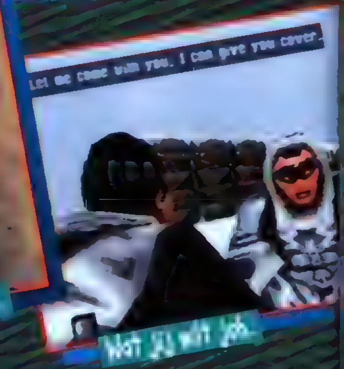

Die krijgt zo de verrassing van z'n leven.


Ha, de Blues Brothers doen ook mee.


Haal je tong uit z'n oog, Ethan!


Ja, ik heb de sleutel. Nee, je krijgt 'm lekker niet.


Effe een andere kop omtrekken.



Wat jij wilt Joh.

POWER TIP

INVENTIEF

In PU 9 berichtte ik in de nieuwsrubriek al over de PSX-versie van M:I nadat ik een bezoekje had gebracht aan de makers van deze game. Het spel zag er toen al verdraaid goed uit en ik had het gevoel dat dit spel best wel eens een waardige toevoeging aan het genre (MGS, Goldeneye, Syphon Filter) zou kunnen worden.
Oké, we zijn nu twee maanden verder, en na een aantal dagen spelen, kan ik wel zeggen dat dit zeer zeker het geval is.
Zoals ik destijds al vermeldde, is M:I niet zomaar een conversie van de N64. Zal ook moeilijk gaan natuurlijk, daar de PSX nu eenmaal een minder grote geheugencapaciteit heeft. De heren van het Duitse X-Ample dienden dus inventief te werk te gaan, en kwamen met een aantal uitstekende oplossingen om de game toch goed te laten ogen én lekker speelbaar te houden.
Zo is de N64-versie eerst overgezet naar de PC, en vervolgens van daaruit met behulp van Unix' AliasWaveFront geconverteerd naar de PlayStation. Dit heeft wel gevolgen gehad voor met name de graphics (zo zijn veel kleine details uit het origineel verdwenen en is er flink bezuinigd op polygonen voor de characters), maar dat wil niet zeggen dat de game er nu maar matigjes uitziet.
Integendeel, M:I ziet er haarscherp uit, en doet wat dat betreft niet onder voor haar voorganger, die naar mijn mening toch een beetje wazig oogde (zoals bij meer games op de N64 het geval is).

EEN MONDVOL

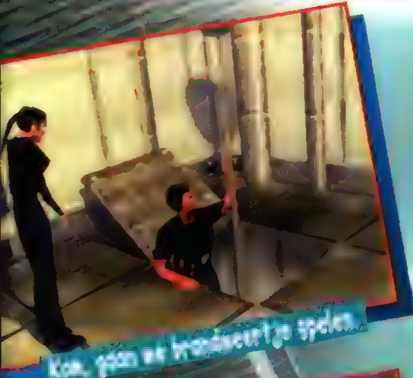
Andere nieuwigheden waar ik jullie al eerder over informeerde, zijn onder andere de originele soundtrack van de film (CD-kwaliteit), de verbeterde control/inventory interface, een overzichtelijker menu, simpelere bediening van de controller, meer interaktie tussen de characters en aanpassingen aan de levels om de gameplay vooral simpeler te maken.
Natuurlijk moet altijd nog maar blijken of het in de praktijk ook allemaal goed uitpakt. Het gaat er per slot van rekening om of het spel tof is om te spelen, want op het moment dat ik helemaal in een game zit, kan het mij echt geen reet schelen wat voor verbeteringen en aanpassingen die gasten wel niet gedaan hebben.
Tja, ik ben in eerste instantie een gamesfreak en pas in tweede instantie een kritische redakteur (tot ergernis van mijn eindredakteur, wanneer ik weer eens veel te lang met een game bezig ben en er al lang een review over geschreven had moeten worden).

DE HELPENDE HAND

Anyway, over tot de orde van de dag. Voor degenen die nog niet geheel bekend zijn met de film en/of de game: je hebt de controle over Ethan Hunt, een special agent voor de IMF; een supergeheime organisatie die wereldwijd corruptie en andersoortige vormen



MISSION: IM



Kom, gaan we brandweertje spelen.



Volgens mij ben ik het lulletje.



van criminaliteit op het hoogste niveau bestrijdt.
In deze game moet Ethan vijf missies (verdeeld over meer dan twintig levels) zien te volbrengen; je eerste opdracht vindt plaats op een militaire basis in Scandinavië en naarmate het intrigerende plot van het verhaal zich ontvouwt, kom je terecht in Russische ambassades en een zooitje andere lokaties.
Natuurlijk lukt het je lang niet altijd om je missies in je eentje te volbrengen en krijg je af en toe hulp van een aantal collega's. Zo houdt je baas Jim Phelps radiocontact met je en weet hij je regelmatig te voorzien van nuttige informatie. Andere gasten die je zo nu en dan uit de brand kunnen helpen, zijn Andrew Dowey (een specialist in elektronica en alarmsystemen) en John Cutter (expert op het gebied van radiosystemen en explosieven).
Toch ben je het grootste gedeelte van de game volledig op jezelf aangewezen, maar geen nood; her en der zijn genoeg wapens en andere items te vinden die je een flink eind op weg kunnen helpen.

SNEAK MODE

De missies zijn gevarieerd en zeer omvangrijk, waarbij wel de kanttekening geplaatst moet worden dat sommige levels in die missies vrij snel uitgespeeld kunnen worden. Om het jezelf wat lastiger te maken zijn er gelukkig twee moeilijkheidsgraden: de Possible- en de Impossible mode. Mag jij raden welke van de twee de moeilijkste is. Met in het begin een basic pistooltje en een Mask Maker (hiermee kun je de identiteit van een bepaalde persoon aannemen nadat je hem genekt hebt) en later met onder meer een taser, zenuwgas en zelfs een brandblusapparaat, dien je de slimme tegenstanders te lijf te gaan indien ze je opgemerkt hebben.
Voorkomen is echter beter dan genezen, dus kun je maar b[...] zo sneaky mog[...] door de areas he[...] zien te geraken. Z[...] omdat vijanden je doo[...] een geavanceerd AI-systeem kunnen opsporen wanneer ze lucht van je hebben gekregen.

GEEN MUURTJEPLAK

Het camerawerk dat hiermee gepaard gaat, krijgt van mij een dikke voldoende. Je kunt op elk moment switchen tussen de first- en third person view en wanneer je ergens tegenaan staat, zal de character deels onzichtbaar worden, zodat je het overzicht behoudt.
Verder zit het met de bediening ook wel snor en kun je zonder zorgen lekker met de analoge joypad aan de slag. De sounds zijn vet, de graphics dik in orde (en zoals ik al[...] naar mijn mening beter en scherper dan op de N64), en de verhaallijn zit erg goed in elkaar. Van het plaatsen tot rookbommen in luchtschachten tot het red[...]den van een aan[...] collega's: het zit er alle[...]maal in verwerkt.
Aan spanning in ieder geval geen gebrek in Mission: Impossible, dus ik raad iedereen die met games uit dit genre wegloopt om hem absoluut in de gaten te houden wanneer ie het daglicht ziet.

RAPPORT

graphics	8⁴
geluid	9²
originaliteit	8⁶
speelbaarheid	8⁴

▲ De originele soundtrack
▲ Afwisselende missies
▲ Spannend
▼ Levels zijn soms wat kort

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8⁶

Eigenlijk is Mission: Impossible de eerste echte tegenhanger van Goldeneye. Over de gehele lengte gezien is M:I zeker niet even sterk als die classic, maar wel kan gezegd worden dat ie garant zal staan voor vele uren speelplezier.
SKATE

IPOSSIBLE







... maar ze worden steeds groter.

Slave Zero is geen robotgame vol aktie, maar een denderende aktiegame rondom een robot. Dat lijkt hetzelfde, maar dat is niet.



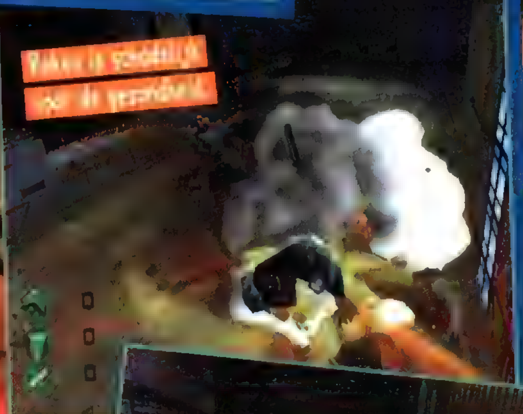
SLAVERNIJ

Accolade is vooral bekend door hun Testdrive serie. In de schaduw van Need For Speed leverden ze al vijf maal een Testdrive game af en deel 6 is in de maak. Met Redline bracht Accolade een snelle aktiegame en met Slave Zero zetten ze de lijn voort.

Op het eerste gezicht zou je denken dat het om de zoveelste Mech-game gaat, maar schijn bedriegt. Sowieso speel je in Slave Zero geen soldaat in een robot, je bent een robot.

In een futuristische wereld waarin dictator SOVKhan de touwtjes met bruut geweld stevig in handen houdt, moeten overal Slaves rondlopen die de orde moeten handhaven. Deze Slaves zijn genetisch gemanipuleerde mensen vergroeid met robottechnologie. Vervolgens heeft de zieke SOVKhan deze techniek zo uitgebouwd dat er nu zelfs robot-embryo's gekloond kunnen worden. Deze Slaves zijn vreselijk sterk en een legertje van deze mechanische monsterbots is dus snel aangemaakt.

Natuurlijk is er een groepje individuen dat zich tegen de slaven verzet en zich in de holen onder de stad heeft genesteld. Deze verzetsgroep met de naam The Resistance heeft een Slave embryo gestolen en opgevoed. Dit is de Slave Zero, die zich helemaal zal wijden aan één taak: alle Slaves opruimen en SOVKhan uitschakelen.



SCHAAL

Jij speelt dus de Slave Zero, een schitterend vormgegeven robot. Slave Zero beweegt erg soepel, hij kan jumps maken, asfalt verpulveren met zijn voeten, tijdelijk vliegen door een jumppack en zijn mechanische klauwen bewegen als de messen van Freddy Krueger uit de Nightmares On Elm-street films. Geen tag ... Wel ... is ... schaal. ... en ... (altijd ...nachts) omgeven door enorme hoge wolkenkrabbers waarbij je over bruggen springt en de flats als springplanken of platforms gebruikt. Daarnaast rijden er door en langs je reusachtige benen allemaal autootjes en lopen er kleine robotjes over straat. In de lucht vliegen ruimteschepen en helikopters die er door jouw omvang uitzien als grote vogels. Je kunt de auto's en robotjes oppakken als ware je King Kong en ze naar je vijanden, de andere Slaves, smijten. Helikopters en spaceships kun je uit de lucht rammen alsof het zoemende vliegen zijn en verschillende stukken of onderdelen van vernielde gebouwen kun je gebruiken als honkbalknuppel. Nog nooit voelde je je zo groot in een spel.



MECHANISCHE REUS

Soms kun je bruggen aan gort knallen terwijl er gewoon verkeer overheen rijdt en staat daar op dat moment een Slave onder, dan wordt die dus getrakteerd op een lading asfalt en staal. Sowieso kun je complete flatgebouwen wegschieten, kapot trappen en opblazen.

Naast gevechtshelikopters en tankjes zijn er natuurlijk ook de andere Slaves, die flink uit de kluiten gewassen zijn. In het begin kun je die met een bazooka of een lasergun eenvoudig neerknallen maar de Slaves worden steeds meaner, badder en bigger.

Voel je je in het begin





Deze stad is niet groot genoeg voor ons beiden.



POWER TIP





van de game nog de mechanische reus, in level 8 kom je een eindboss tegen waarbij je je weer klein zult voelen. En ze worden steeds groter.
Sfeervol is vooral de omgeving waarin jij met de andere Slaves loopt te blasten. De hele stad is verlicht met schijnwerpers en de enorme donkere skycrapers worden opgesierd door oplichtende neonreclames. Dit geeft het spel een lekkere Blade Runner mood.

ADRENALINE RUSH

Een belangrijk minpunt vind ik het erg hoge arcade gehalte. Voor dat je even rond kunt kijken wat er aan de hand is, komen er alweer twee Slaves aandenderen of begint er ergens een afweergeschut te ratelen. De explosies en inslagen van diverse raketten zijn super heftig en het puin vliegt je om de [illegible] maar al te een beetje too much. Ook de camera zwiept [illegible] snel heen en weer en soms [illegible] je geen idee meer of je nu omhoog of naar beneden aan het schieten bent. Wanneer hele wolkenkrabbers wegzakken, bruggen ontploffen, Slaves op je af komen en je net tussen wapens aan het wisselen bent, is het moeilijk om het overzicht te houden.
Daarbij komt wel dat je van dit spel behoorlijk opgefokt raakt en je een adrenaline rush krijgt waarna je met gemak Mike Tyson K.O. ramt en je fluitend een marathon kan rennen. Knallen, jumpen, duiken, wapens wisselen, powerups weggraaien, omdraaien, weer knallen, omhoog jumpen, gebouwtje opblazen en dat allemaal in een halve minuut. De speed- en aktie freaks hebben er een nieuwe uitdaging bij!

SLAVE ZERO OP DE DREAMCAST

Tijdens de presentatie bij Infogrames kregen we ook een stukje van Slave Zero op de Dreamcast te zien. Het spel zag er goed uit. Natuurlijk kun je bij de PC de resoluties wat hoger instellen voor meer detail, maar de game deed er op de Dreamcast zeker niet voor onder. Je kunt je zelfs afvragen of deze game op de console, waarbij je alles via een controller kunt bedienen, misschien zelfs lekkerder speelt. Wat ook opviel was dat het opbouwen van de levels vrijwel identiek gebeurde als op de PC. Dus niet meer of minder fog, of wazige achtergronden.
De Dreamcast versie moet het eerste kwartaal van 2000 verschijnen.



And he's got style.



RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	8³
originaliteit	8⁶
speelbaarheid	8⁰

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79.95 Bfr.ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 233 MHz, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Accolade
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

8⁴

Slave Zero speelt als een doordenderende achtbaan van knallende aktie waarbij je een pompende adrenaline rush krijgt. Helaas is Slave Zero af en toe erg chaotisch en onoverzichtelijk. Het gevoel voor schaal is daarentegen weer zeer strak gedaan. De hardcore gamer weet genoeg...

JAN

VE ZERO



GRATIS

bij een jaarabonnement

POWER UNLIMITED

de 'digi-babe' kalender

Word dus razendsnel abonnee voor ƒ 65,40 en de 'digi-babe' kalender krijg je thuisgestuurd of kies de knallende korting van ƒ 12,90.

Vul de antwoordkaart in of bel 023 - 55 66 789

Ben je al abonnee,
maar wil je deze hotte 'digi-babe' kalender bestellen?
Maak dan ƒ 14,95 over op giro 9229
of bankrekeningnummer 561522782
t.n.v. VNU Tijdschriften Hoofddorp o.v.v. 62735POW.

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN

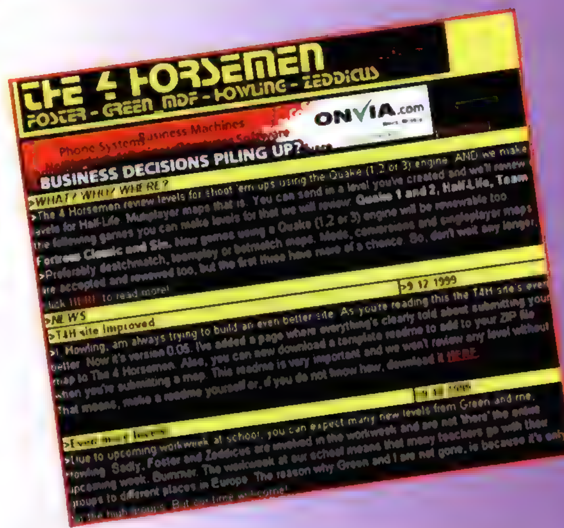
PowerWeb update

http://www.powerweb.nl

Een tijdje terug zijn we begonnen met een special over gamers die zelf aktief bezig zijn om hun favoriete spellen beter te maken. We hebben het gehad over de C&C-site van Killingdjef (we hadden alleen zijn naam verkeerd, sorry man!) en nu is het tijd om eens naar een heel ander aspekt van aktief gamen te kijken. Het zelf bouwen van je levels.

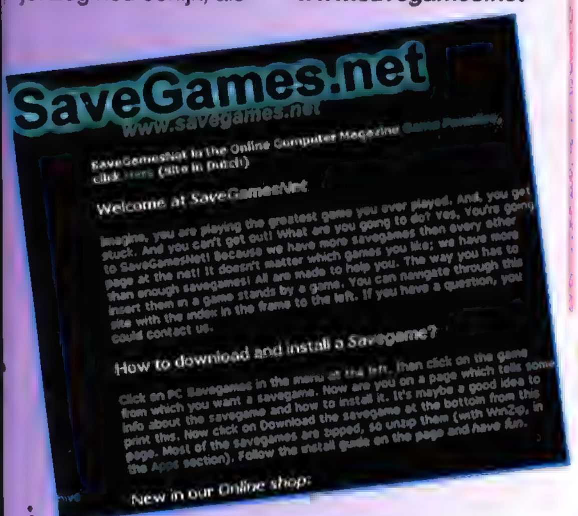
THE 4 HORSEMEN

Een van Nederlands meest professionele Level Design Teams is ongetwijfeld The 4 Horsemen. We kregen een meeltje van een van deze vier paardenmannen, Green_MDF, die ons vertelde over het bestaan van hun site. T4H houdt zich voornamelijk bezig met het maken van levels voor Quake en Half-Life en ze doen dat op zo'n hoog niveau dat ze al verschillende opdrachten hebben gehad van bijvoorbeeld PC Zone en Clanbase.com. Als je hun site checkt zie je gelijk dat deze mannen niet houden van half werk. Het ziet er allemaal super professioneel uit. Geloof je me niet? Check dan zelf ***www.members.tripod.com/wdfu/index.html*** en probeer eens wat levels te downloaden en te spelen.



SAVEGAMES NET

Robbert Cuijpers meelde ons dat hij webmaster is van een site genaamd Savegames.net. Waarschijnlijk kan je wel raden wat hier te vinden is. Juist, Savegame files van bijna elk spel dat ooit in de winkels heeft gelegen. Savegames zijn wat mij betreft leuker dan cheats want ze verpesten het spel niet voor je. Zeg nou eerlijk, als je de cheats weet van een spel dan speel je toch bijna nooit meer zonder? Nu is het simpel geworden; als één bepaald level van een spel gewoon te moeilijk is of juist te saai, surf je gewoon even naar deze site en doe je je ding. Applaus voor dit geweldige initiatief en probeer het uit op ***www.savegames.net***









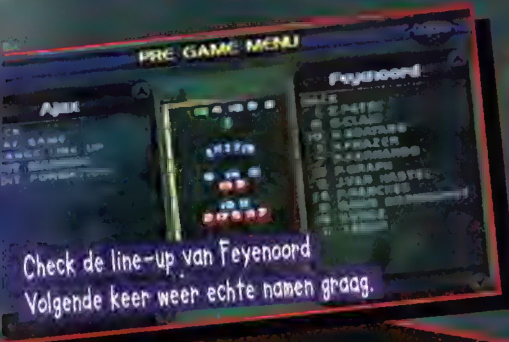
DEMO TIME

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Rogue Spear is de opvolger van Rainbow Six, het spel dat van first person commando games een eigen genre heeft gemaakt. Rogue Spear borduurt verder op het gouwe ouwe principe van een team samenstellen en er een gebouw mee bestormen, de terroristen uitschakelen en de gijzelaars bevrijden.

In deze demo vind je het eerste level van het spel waarin je een museum moet bevrijden van Egyptische extremisten en het leven van de dochter van de ambassadeur moet zien te redden. Geen kinderspel, zeker niet als je het spel in Elite mode speelt. Bij PU hebben we deze super vette demo inmiddels tot vervelens toe gespeeld en links boven vind je een screenshot van onze beste prestatie. In Elite mode met maar één man. Helaas raakte deze commando wel gewond. Wij zijn er zelf nogal trots op maar als jij het beter kan, stuur ons dan een screenshot van je resultaat en wie weet word je nog wel beroemd. De demo is 51,9 MB groot en op ***www.powerweb.nl*** vind je de snelste download mogelijkheid.

World League Soccer 2000


Check de line-up van Feyenoord
Volgende keer weer echte namen graag.

Het aanbod van voetbalgames op de Nintendo is beperkt. Vandaar dat Eidos waarschijnlijk dacht dat ze er wel mee weg zouden komen om deze titel op de markt te brengen.


De keeper checkt de achterkant van het rapport.


Geel voor die gast met O-benen. Zeker gepoort.

KNULLIG

Er is eigenlijk maar één woord voor World League Soccer 2000:knullig. WLS 2000 is echt een knullig spel; de graphics zijn knullig, het geluid is knullig, de shirtjes van de spelers zijn knullig, de 'fouten' in de club- en spelersnamen zijn knullig. Nou ja, je snapt het: alles is gewoon knullig aan dit spel.
Toen ik het spel voor het eerst in m'n N64 propte en krampachtig in mijn controller aan het knijpen was in de hoop nog enige invloed uit te oefenen op de prestaties van mijn team, kreeg ik gelijk een flashback. WLS deed me denken aan een spel dat ik heel lang geleden op mijn Commodore 64 speelde. Ik weet niet meer hoe het heette maar dat spel was toen dé shit. Het was zeker niet beter speelbaar dan World League Soccer 2000 en ik weet ook zeker dat, hoe lelijk de graphics van dit spel ook zijn, ze toch mooier zijn dan die van dat spel op mijn oude Commodore en dat is toch een sterk punt voor een game anno 1999.

KNULLIGER

Ik zou deze preview kunnen afdoen met het opnoemen van alle knullige punten van het spel maar ik heb besloten om er ook wat goeds over te zeggen. Ik bedoel, het spel is slecht, het krijgt een onvoldoende en ik raad iedereen af om er geld aan uit te geven maar nu dat gezegd is, kan ik me niet voorstellen dat er helemaal niets positiefs te zeggen valt over deze game.
Ik zou bijvoorbeeld kunnen vertellen over de mogelijkheden van de verschillende cups die je kunt spelen. Maar ja, het probleem is dat ook het hele cupsysteem voor geen meter is uitgewerkt. Je speelt namelijk altijd als eerste tegen het team dat je gekozen hebt na je eigen team. Ik zweer het je. Als je met Ajax twaalf keer tegen AZ hebt gespeeld, houd je het ook wel voor gezien.


Ze hebben in ieder geval geen tijd verspild aan de shirtjes.

KNULLIGST

Nee, ik denk dat ik het ga hebben over het 3D mini speelveld dat links bovenin het scherm zweeft en waarop je kunt zien waar je mannetjes precies staan. Het grappige is dat bijna alle voetbalgames wel zo'n soort klein-in-de-hoek-overzichtsveldje hebben dat je kunt gebruiken om te zien waar de gekozen taktiek het precies laat afweten. Nou, World League Soccer 2000 heeft dus ook zo'n scherm, zelfs een vrij grote waarop je haarfijn kunt zien dat je mannetjes compleet schijt hebben aan de gekozen taktiek en liever een beetje doelloos over het veld dwalen.
Het goede aan dit scherm is dat het zo groot is dat het een heel stuk van de tribune aan het zicht onttrekt en dat is mooi meegenomen want dat ziet er ook al niet erg fraai uit.

POWER TIP
Zorg dat je oma het bonnetje goed bewaart!


Leg 'm neer!


Schotland-Liverpool: een beladen wedstrijd.

RAPPORT
- graphics 6°
- geluid 5°
- originaliteit 4°
- speelbaarheid 5°

- Knullig
- Knulliger
- Knulligst
- Kan het knulliger?

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2550
Fabrikant:Sillicon Dreams/Eidos
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

5°

World League Soccer 2000 is zo'n spel dat je voor je verjaardag van je oma krijgt omdat ze niet begreep dat je eigenlijk ISS Pro 98 bedoelde. Doordat ze het bonnetje al heeft weggegooid zit er niets anders op dan proberen er het beste van te maken. Veel Succes!







Terwijl de Dreamcast-versie van deze soccergame nog weinig tegenstand te duchten heeft, moet deze PSX'er opboksen tegen niet al te misselijke titels die gereleased gaan worden zoals FIFA 2000 en ISS Pro Evolution. Laten we maar eens bekijken of UEFA Striker de competitie aankan.

NIKS NIEUWS

De opzet van UEFA Striker is op de PSX hetzelfde als op de DC; de beste clubteams van Europa (en later ook de landenteams) strijden in verschillende competities voor de felbegeerde cups en kampioenschappen. Daarnaast kun je een achttal Classic Matches spelen en is er een vrij uitgebreide Club- en Player Editor aanwezig. Niks nieuws onder de zon dus, zou je zeggen. Toch heeft UEFA Striker voor mijn gevoel een aantal features en kwaliteiten waardoor de game zich onderscheidt van de rest. Wat te denken van bijvoorbeeld de superrealistische gameplay. Het is nog niet zo vaak voorgekomen dat ik mijn praktijk-skills uit het verleden weer diende aan te spreken, omdat inzicht (en daarmee het toepassen van een slimme taktiek) een absolute must is. De A.I. van de tegenstanders is zeer hoog, en kun je nog vergroten door middel van een 'pressure meter'. Zelfs de strengheid van de scheids kan aangepast worden.

VERGEVINGSGEZIND

Al zijn de spelers niet al te mooi vormgegeven, de bewegingen die ze maken mogen er absoluut zijn. Ik ben sowieso vrij vergevingsgezind wanneer een game in grafisch opzicht wat minder oogt, maar wel heel lekker speelt. Dat is bij deze footie dus ook het geval. Desondanks is er echt wel oog voor detail; de stadions zijn erg fraai vormgegeven, de elektronische reclameborden langs de kant van het veld veranderen om de zoveel seconden van afbeelding, en je ziet de gezichtsuitdrukkingen van de spelers duidelijk veranderen als de scheids een kaart uitdeelt, of wanneer er een goal gescoord wordt. Overigens kun je bij het laatstgenoemde zelf kiezen wat voor vreugdeuitbarsting je wilt maken, door na het scoren een van de knoppen in te drukken. Het zijn allemaal van die dingetjes die ervoor zorgen dat je jezelf één voelt met je spelers.

VAN DIE DINGEN

Echt, ik ben nog niet veel soccergames tegengekomen die de realiteit zo dicht benaderden. Iets wat je in UEFA Striker namelijk terugvindt, en bij vele andere spellen niet, is de geluksfaktor. In hoeveel games zie je bijvoorbeeld een ingeschoten bal via het scheenbeen van een verdediger tergend langzaam het doel inrollen? Of de keeper tegen de rug van een aanvaller schieten, waardoor de bal in het net verdwijnt? Kijk, dat zijn nou van die dingetjes waar ik enthousiast van kan worden.



RAPPORT

graphics	7[8]
geluid	8[2]
originaliteit	8[0]
speelbaarheid	9[4]

- ▲ Lekkere bediening
- ▲ Keeper is bestuurbaar
- ▲ Voelt zeer realistisch aan
- ▼ Grafisch geen topper

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Rage Software
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8[4]

Deze versie leek op het eerste gezicht niet al te bijzonder, maar na het een tijd gespeeld te hebben kan ik er niet meer van afblijven en mag geconcludeerd worden dat het een juweeltje is. [illegible]

POWER TIP

Voorzetten over de vleugels hebben het meeste effekt wanneer je voor een aanvallende taktiek kiest. Je spitsen zijn dan op tijd voor het doel.


LET'S GET READY TO RUMBLE
READY 2 RUMBLE BOXING
16 TOTALLY FUNKY FIGHTERS
ready 2 get down
& get it on!
'You've never seen
boxing like this before'
Next Generation Magazine
'Ready 2 Rumble was arguably
the game of the (E3) Show across
the board.' - Dreamcast.ign.com
CONTACT
www.contactdata.nl
GAME BOY COLOR
NINTENDO 64
PlayStation
Dreamcast.
MIDWAY
NINTENDO ®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Dreamcast is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd.
MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. READY 2 RUMBLE™ BOXING © 1999 Midway Home Entertainment Inc.
All rights reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE™ trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com).
All character names are trademarks of Midway Home Entertainment Inc. Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission.

Preview

Ik ben ze helemaal zat, die soccer managergames op mijn beeldscherm. Laat UEFA Manager 2000 dan ook de laatste zijn die ik deze eeuw nog onder de loep neem! Om vervolgens weer lachend in de 21e eeuw een nieuwe stapel managergames te reviewen natuurlijk.

UEFA MANAGER 2000

VAGE MAATSTAVEN

Ik zeg jullie eerlijk: het wordt steeds moeilijker om het kaf van het koren te scheiden wanneer het aankomt op games in dit genre. De lat wordt alsmaar hoger gelegd en de opties die heden ten dage in een gemiddelde soccer managergame aanwezig zijn (zelfs in de slechtere), zijn nauwelijks nog te tellen, zo uitgebreid zijn die krengen tegenwoordig.
Vraag me wat een managergame een topper maakt, en ik antwoord met 'weet jij het?' Ik bedoel, graphics, geluid en originaliteit zijn nou niet bepaald faktoren die in dit genre de doorslag geven. Belangrijker is de manier waarop de makers de game hebben aangekleed, het realiteitsgehalte, de overzichtelijkheid en de beschikbare database, om maar wat te noemen. Dit zijn uiteindelijk de dingen waar ik een managergame op beoordeel.
Hoe staat het er wat dat betreft eigenlijk voor met UEFA Manager 2000?

NIET MISSELIJK

Een ding moet ik de mensen van Infogrames nageven: de 'UEFA-lijn' van ze is niet misselijk. UEFA Striker (PSX, DC) sla ik vrij hoog aan, en dus ligt het in de lijn der verwachtingen dat ook UEFA Manager 2000 er mag zijn.
En ik kan jullie geruststellen; UEFA Manager is de fatness zelve. Het spel oogt zeer verzorgd, is vrij overzichtelijk en niet al te moeilijk onder de knie te krijgen. Er zijn onnoemelijk veel ingame opties waar je in het begin wel enigszins doorheen moet worstelen, maar wanneer je er eenmaal aan gewend bent, zul je lang van deze game kunnen genieten.

WEINIG KANS

Een aantal andere noemenswaardige punten: alle UEFA-competities, meer dan 500 teams met natuurlijk de echte spelers- en clubnamen uit negen Europese landen (waarbij elk land twee tot vijf divisies telt), een database met meer dan 20.000 beschikbare spelers uit de hele wereld, een Fourplayer mode en drie verschillende game opties; te weten Normal, Career en Scenario.
In de Normal mode kun je meteen aan de slag met een club naar keuze, in de Career mode moet je maar hopen dat de club waarbij je solliciteert je aanneemt op basis van je ervaring en kwaliteiten en in de Scenario mode kun je kiezen uit negen verschillende opdrachten, die variëren van het ontlopen van degradatie tot het behalen van 'the treble' (drie maal kampioen in verschillende competities).

EEN TOPPERTJE

Wordt het je allemaal een beetje te moeilijk, dan kun je nog altijd de hulp inschakelen van je staf, die je geheel naar je eigen hand kunt zetten. Zo ook met de clubs waarmee je aan de slag gaat. Taktieken en trainingen kun je tot in de puntjes verzorgen, het aan- en verkoopbeleid is volledig in jouw handen (waarbij alle transferperikelen goed uitgewerkt zijn), en buiten de lijnen ben je ook verantwoordelijk voor andere zaken als uitbreiding van het stadion, de catering en merchandising.
De wedstrijden zelf worden prachtig weergegeven op een klein schermpje dat ook vergroot kan worden, waardoor je gewoon full screen je matches kan checken. Vet hoor.
Om een lang verhaal kort te maken: UEFA Manager 2000 behoort zonder twijfel tot de toppers in dit genre, simpelweg omdat ie alles heeft wat een goede managergame behoeft.

RAPPORT

graphics	9.2
geluid	8.8
originaliteit	8.8
speelbaarheid	8.8

- ▲ Zeer uitgebreid
- ▲ Mooie in-game beelden
- ▲ Vrij overzichtelijk
- ▼ In het begin wat lastig

PC-CD ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200, 64 Mb RAM (32 Mb RAM op PII), DirectX7 geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8.9

UEFA Manager 2000 hoort thuis in de soccer manager eredivisie, waar je samen met games als Championship Manager 2 en Premier Manager 99 voor het kampioenschap gaat. Een uitstekende game dus.
SKATE



POWER TIP
Ga nooit in op de eerste aanbiedingen van spelers die je op de transferlijst geplaatst hebt. Na een paar weken gaan geïnteresseerden vaak meer bieden.

Aangezien de precieze releasedatum van Diablo II nog steeds gehuld blijft in een dikke mist van vage geruchten, moeten de action-RPG fans zich in de tussentijd maar even behelpen met Revenant. Hoewel, behelpen...



ALTERNATIEF

Vergelijkingen met games vind je overal en ook Revenant ontkomt er niet aan. Het zal door veel gamers en journalisten vergeleken worden met Diablo. Maar ja, je kunt het slechter treffen want Daiblo was een van de best verkochte spellen aller tijden. En aangezien er allemaal vervelende geruchten de kop op steken over Diablo II, zou Revenant wel eens goed zaken kunnen doen. Sowieso is het nog helemaal niet zeker of Diablo II nog dit jaar uitkomt (aarghl) en ook horen wij verontrustende geluiden dat het spel misschien alleen in Amerika zal verschijnen en niet in Europa (aarghl 2). Niet getreurd want Revenant is meer dan een goed alternatief.

POWER TIP

BLACKOUT

Revenant betekent 'een uit de dood herrezen persoon' en dat is precies wat je bent. Jij speelt de warrior Locke D' Averam die, dankzij magische krachten, uit zijn graf is opgestaan om de dochter van een machtige warlord te redden uit de klauwen van een duistere priestersekte. Dit en je naam is echter het enige dat je weet, van je verleden en de reden van je voortijdig sterven weet je niets. Totale black out dus, en niet van te veel drank. In het spel kom je stukje bij beetje achter steeds meer feiten over je verleden en komen je herinneringen langzaam weer bovendrijven.

Het verhaal zit sowieso sterk in elkaar want de interaktie met andere characters gaat echt ergens over. Ze hebben allemaal wat te melden en zullen jouw akties en gedrag ook onthouden. Ze vormen dus een belangrijk onderdeel in het verloop van het verhaal.

Ook worden het karakter en de gedragingen van Locke (op enigszins mysterieuze wijze) prominent op de voorgrond gebracht, zodat je je ook echt met deze dark dude gaat identificeren.

COMBAT

Een sterk punt van Revenant is het Combat Systeem. Direkte aktie in optima forma want vechten neemt een zeer groot deel in van de gameplay die Revenant te bieden heeft. Het vechten verloopt soepel en er zijn in singleplayer 45 en in multiplayer 60 verschillende wapens te vinden. Denk aan botte bijlen, lansen, zwaarden, messen; de hele reutemeteut.

Het Combat Systeem bestaat uit vier verschillende modes: weapons-based combat, hand-to-hand fighting, bow combat en stealth.

In weapon combat kun je hakken, prikken en zwaaien met je gekozen wapen en heb je ook een aantal fijne finishing moves.

Hand to hand fighting kent een martial art-









achtig tintje waarbij je jouw tegenstander heftige klappen en trappen kunt geven en hem, haar of het, ook door de lucht kunt gooien.
Bow combat is vechten op afstand waarbij je moet denken aan kruisbogen en andere pijl en boog opties.
Stealth is sluipen en sneaken en bijvoorbeeld iemand van achteren aanvallen en zijn keel doorsnijden. Lekker dan!

ERVARING LEERT

De combat wordt opgeslagen in een experience systeem net zoals alle andere ervaringen. Dit is rechtstreeks 'geleend' van Diablo. Character points worden verdiend door veel (en met zo weinig mogelijk damage) monsters af te slachten en magie te gebruiken. Je krijgt zo punten die je kunt verdelen over snelheid, reflexen, kracht et cetera.
Ook krijg je steeds meer spells en zijn er verschillende armors en shields te dragen die je in sommige situaties kunnen beschermen, bijvoorbeeld wanneer je een chagrijnige draak met een slechte adem tegenover je vindt.

3D ACCELERATOR

Revenant wordt ondersteund door 3D kaarten. Men gebruikt Direct3D dus de meeste kaarten zullen het prima doen met deze game. Waar zien we de 3D power in terug? In de Dynamic Lightening bijvoorbeeld want die speelt een belangrijke rol en vooral wanneer je met een toorts ronddoolt door duistere lokaties is dat ronduit schitterend te noemen. Magische paddestoelen, lava in grotten, vuur van een draak en de magische spreuken gebruiken eveneens een uitgebreid oplichtend palet van felle kleuren.
Ook de karakters zijn geen sprites maar geanimeerde polygoon 3D modellen. Dit vind je onder andere terug in de soepele bewegingen tijdens het vechten. Maar ook wanneer je bijvoorbeeld een café binnenloopt is – ja, hoe zal ik het zeggen - the place alive! De barman tapt bier, bedient klanten, ruimt de shit op, wrijft zijn toonbank schoon, terwijl de klanten darten, armpje drukken en ouwehoeren. Naast goede gameplay heeft Revenant dus ook puike graphics.













NANT



RAPPORT

graphics	8.6
geluid	8.5
originaliteit	8.5
speelbaarheid	8.8

- ▲ Goede storyline
- ▲ Lekker veel vechten met finishing moves
- ▲ Multiplayer tot vier personen
- ▼ Lineair spelverloop

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 233 MHz, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Cinematix/Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8.6

Revenant is meer dan een Dibalo kloon. Het fraaie Combat Systeem, het verhaal en de interaktie met de overige characters legt de inventiviteit van Cinematix bloot. Neem daarbij de prachtig vormgegeven lokaties die met veel gevoel voor fantasie tot leven zijn gebracht en je hebt een prima action-RPG.

JAN

PU lezers dagen Jan en J.J. uit!

Het gebeurt niet dagelijks dat PU-redakteuren zo direkt geconfronteerd worden met hun akties. Naar aanleiding van de profcheck met de Amsterdam Admirals daagden twee PU-lezers Jan en J.J. uit voor een potje wrestling. Op de console, natuurlijk.


Zelfverzekerde dudes.


Hans en Monir wilden Jan en J.J. shit laten smellen.


Zo ziet J.J. eruit als ie niet kan winnen.

UITDAGING

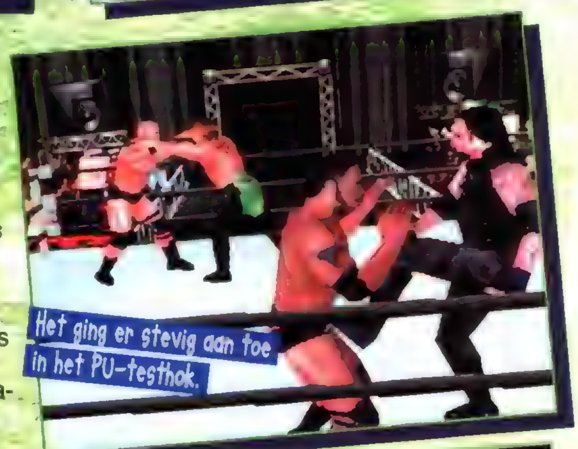
Het mailtje dat 'The Phenom' en 'HTM' ons stuurden, loog er niet om. Ik zal er even een stukje uit quoten: "Hierbij dagen wij (Monir 'The Phenom' en Hans 'HTM' Sanders) jullie uit voor een WCW/nWo Revenge Tag-Team match naar aanleiding van de profcheck in de PU van juli. Ten eerste staat er dat jullie een ijzersterk duo hadden, namelijk Goldberg en Hogan. Nou, ijzersterk zouden we dit niet noemen. Wij hebben toch een sterkere. Maar dat krijgen jullie nog wel te zien. En ten tweede staat er dat jullie twee niet veel moeite hadden met de spelers van de Admirals, behalve met ene Francesco, maar dat doet er niet toe. Dus de eigenlijke aanleiding is het macho gedrag van jullie twee. We zullen jullie wel eens sh*t laten smellen. En wij tolereren geen smoesjes en excuses."
Zoiets hoef je ons natuurlijk maar één keer te zeggen. Nadat J.J. de twee 17-jarige knapen benaderd had (ze klonken overigens opeens een stuk minder zelfverzekerd), prikten we een date en op de bewuste dag was de uitdaging op de PU redaktie een feit.

BEUKEN, TRAPPEN & KNIJPEN

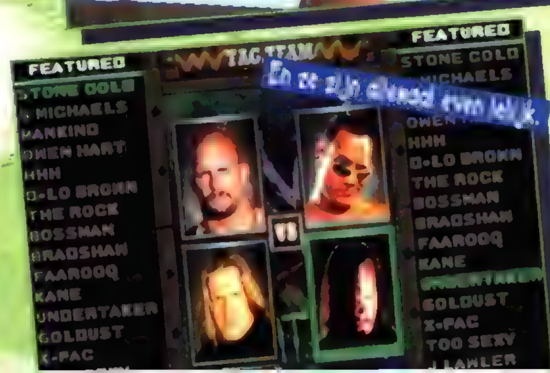
Terwijl Jan voortdurend met zijn mobiele telefoon in de weer is, installeert J.J. de Nintendo 64 en de game was on!
Oei, het is duidelijk dat deze twee mannen kunnen gamen. J.J. en Jan krijgen flink klop! Monir blijkt ook geen kleintje te zijn, want hij speelde Metal Gear Solid de eerste keer in zestien uur uit (Nu krijgen we natuurlijk weer loads of brieven met lezers die de game in 10 uur kunnen uitspelen –zucht-). WCW/nWo Revenge kent weinig geheimen voor Monir en Hans maar ook J.J. laat niet met zich sollen; hij beukt, trapt en knijpt er flink op los. Na 10 minuten komt Jan er achter dat zijn controller het helemaal niet doet! Ja, zo kan iedereen winnen. Dat is natuurlijk nog een gevolg van de profcheck met de Amsterdam Admirals, want die gasten waren echt alleen maar aan het button bashen!
Tijd dan voor een echte uitdaging met een nieuwe Wrestling Game voor de PSX ditmaal: WWF- Attitude.

TRICKIER MAAR EERLIJKER

WWF- Attitude ziet er op de PlayStation een stuk minder uit in vergelijking met WCW/nWo Revenge op de N64 maar met name de controls zijn stukken trickier. Special moves maken is echt vrij lastig, want je moet al van tevoren een uitgebreide toetsencombinatie in hebben gedrukt .
Bij WCW/nWo Revenge kun je veel sneller je tegenstander over je heen smijten, zijn ballen afdraaien of zijn rug kraken. Maar daardoor is WWF-Attitude wel eerlijker voor de goede spelers (die de combo's uit het hoofd kennen). Die zullen eerder winnen en button bashers maken minder kans. Het commentaar bij de game is ronduit geweldig. Net zoals bij de Amerikaanse televisieverslagen hoor je hier twee co-presentatoren elkaar voortdurend opfokken en schreeuwen over de fights die in de ring plaatsvinden.
Ook nu blijkt dat Hans en Monir de moves redelijk snel door hebben. Toch wint J.J. bijna in een single fight tegen Hans, maar dat komt omdat J.J. niet wist hoe hij zijn tegenstander tegen de grond moest pinnen. We zijn dus zeker aan elkaar gewaagd en er wordt nog menig potje gespeeld.
Aan het eind van de middag buldert de hoofdredakteur als het testhok bijna is afgebroken: "DIT WAS EEN EENMALIGE UITDAGING! ANDERS STAAN ER STRAKS IEDERE WEEK LEZERS VOOR DE DEUR!"
Sorry, mensen. De PU-redaktie weegt en wikt, maar de PU–baas beschikt!
JAN & J.J.


Het ging er stevig aan toe in het PU-testhok.


Links Hans, rechts J.J. naar dat hadden jullie al gezien natuurlijk.



En ze zijn allemaal even lelijk.

Heavy hardware

De tijd van onrust in de gameswereld is weer aangebroken. Niet alleen is er nieuwe hardware in de vorm van de NeoGeo Pocket Color en de Dreamcast, maar er is eindelijk ook echt nieuws over de PlayStation 2.

PLAYSTATION 2

Na een tijd van wilde speculaties heeft Sony een einde gemaakt aan een hoop onzekerheid door eindelijk duidelijkheid te scheppen over de PlayStation 2. Het begint al met de naam: de opvolger van de succesvolle PlayStation gaat verrassend genoeg ook daadwerkelijk PlayStation 2 heten.

De meest opzienbarende onthulling is echter dat je met de PlayStation 2 toch DVD-films kunt bekijken. Misschien denk je dat dit geen nieuws is, maar tot het laatste moment kon Sony zelf hier niet eens zekerheid over verschaffen. Nu dit wel het geval is, roept Sony dan ook gelijk met de nieuweling de toekomst van home entertainment neer te zetten.
Ook opvallend is de Internet-optie. In plaats van een modem zul je een PCMCIA-kaartslot aantreffen (zoals je dat ook op notebooks tegenkomt), waarmee je je PlayStation 2 kunt uitbreiden met diverse soorten modems (DSL, kabel, 'gewone'), die je wel zelf zult moeten aanschaffen. Daarnaast beschikt de entertainment-machine over 2 USB-aansluitingen en een IEEE1394 aansluiting, beide bedoeld om randapparatuur aan te sluiten. Wat hier allemaal mee mogelijk is, is op dit moment nog niet duidelijk, maar het geeft wel aan dat PlayStation 2 klaar is voor de toekomst.

OUDE GAMES SPELEN

Een belangrijke reden om te kiezen voor de nieuwe PlayStation zou de backwards compatibility kunnen zijn. Dit betekent dat je alle games die er voor de PSX bestaan ook op de PlayStation 2 kunt spelen. De kwaliteit zal, om compatibiliteitsproblemen te voorkomen, echter exact gelijk zijn aan de situatie nu. Ook de officiële hardware, zoals de Dual Shock controller en de memory card, kun je blijven gebruiken. Ideaal als je nu dus een PSX bezit. Je oude games hoef je niet weg te doen.
De PlayStation 2 zal in Japan op 4 maart 2000 uitgebracht worden, in Europa en Amerika eind 2000. Deze data kunnen niet tegen ons gebruikt worden.


Introduktie in Japan: 4 maart 2000.


Dat is 'm dus: de PlayStation 2.


Tekken Tag Tournament zal een van de eerste titels wordt voor de PSX 2.

Gran Turismo 2 zal eerst op de 'oude' PlayStation verschijnen, daarna komt er ook een versie voor de nieuwe.



DREAMCAST

Sinds 14 oktober is de Dreamcast dan eindelijk in Nederland te koop. De beloftes waren mooi, Sega heeft natuurlijk een naam en we hebben het laatste jaar enkele spellen gezien die dik oké waren. Maar voordat je naar de winkel rent en je laatste geld uitgeeft, willen we dat je alles weet wat je moet weten.

We hebben natuurlijk al vaker over de Dreamcast geschreven en dus gaan we niet alles eindeloos herhalen. Toch zijn er nu eindelijk zaken bekend, waar eerst geheimzinnig over werd gedaan. Dit betrof vooral de dingen die met de Internet-toegang te maken hadden. Jammer genoeg is de Benelux volgens Sega te klein om echt serieus te nemen, wat tot gevolg heeft dat we op dit moment alleen kunnen kijken naar de omringende landen om te weten te komen waar de echte kracht van de Dreamcast ligt.
Over één ding kunnen we heel duidelijk zijn: de Dreamcast is op dit moment met afstand de meest krachtige console die er bestaat. Vergelijkingen met de PlayStation 2 en de Nintendo Dolphin (of hoe die ook gaat heten) zijn zinloos, omdat beide laatste voorlopig alleen op papier bestaan.
Dit wil echter niet zeggen dat de spellen ook veel beter zijn dan de spellen die nu voor de PSX en N64 verschijnen. We hebben te veel spellen gezien die er grafisch perfekt uitzagen, maar met moeite een zeventje scoren omdat een goede game nu eenmaal wat anders is dan een tekenfilm. Eén blik op Soul Calibur (hopelijk lees je in de volgende PU een uitgebreide review van deze titel) is echter voldoende om Tekken 3 als tweederangs spel af te doen.



Sega Dreamcast ƒ 599,- en controller ƒ 79,95.



Visual Memory-card ƒ 79,95.



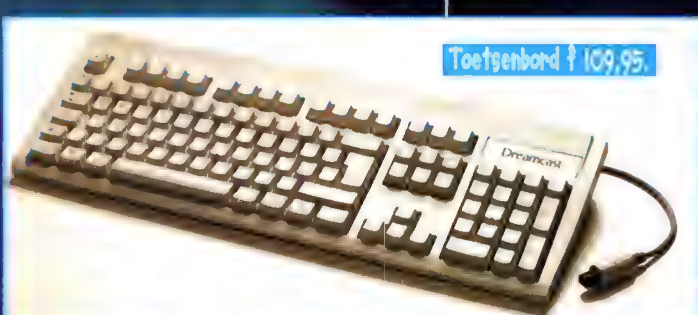
Vibration Pack ƒ 79,95.



Race Controller ƒ 159,95.



Arcade Stick ƒ 129,95.



Toetsenbord ƒ 109,95.

INTERNET

Een reden op zich om de Dreamcast te kopen, zou de Internet-toegang moeten zijn. Iedere bezitter van de Dreamcast krijgt gratis Internet-toegang (telefoontikken uitgezonderd natuurlijk) met vijf e-mailadressen. Het apparaat beschikt over een 33k6-modem, dat later eenvoudig te vervangen is door een 56k-modem. Je kunt hiermee surfen, e-mailen en chatten op je TV. Uiteraard gaat dit alles een stuk gemakkelijker met een toetsenbord, wat je echter apart zult moeten aanschaffen.
De meest interessante optie is natuurlijk multi-gaming, waardoor je via Internet tegen iemand uit China kunt gamen.
Dit klinkt allemaal te mooi om waar te zijn, en dat is het vooralsnog ook. In landen als Engeland, Duitsland en Amerika kun je meteen na aanschaf online gaan, maar niet in de Benelux. Op dit moment zijn er nog onderhandelingen gaande tussen British Telecom en diverse partijen om de Internet-toegang ook in de Benelux te realiseren en dus is nog niet bekend wanneer je als Dreamcast-bezitter online kunt. Wanneer dat wel het geval is, laten we je het uiteraard weten.

MULTI-PLAYER

Het multiplayer-verhaal is iets wat ons nog meer zorgen baart. Ongeacht of je nu in Appelscha, Londen of New York woont; het is nog niet mogelijk om tegen iemand anders via Internet te Dreamcasten. Dit zal waarschijnlijk pas ergens in het eerste kwartaal van 2000 kunnen. Zorgelijker is het dat je alle spellen die dit jaar verschijnen, en dat zijn er heel wat, waarschijnlijk nooit tegen iemand anders zult kunnen spelen. De games moeten er speciaal voor ontwikkeld zijn, dus pas de tweede generatie Dreamcast-games zul je online kunnen spelen.
Als je hier nog eens de hoge aanschafprijs van al het Sega-spul bij optelt, zal duidelijk worden dat de Dreamcast niet voor iedereen is weggelegd.
Wij adviseren je in ieder geval even te wachten tot duidelijk is wat de mogelijkheden op Internet nu precies zijn. Uiteraard zullen we dit op de voet blijven volgen. Wordt (alweer) vervolgd dus...

NEOGEO POCKET COLOR

Een paar jaar na het debacle van de NeoGeo waagt SNK een nieuwe poging om de harten van de gamerswereld te veroveren met de NeoGeo Pocket Color. De aanval op de alleenheerschappij van Nintendo's Game Boy is hiermee geopend, wat dapper is, gezien de enorme staat van dienst die Nintendo met zijn speeltje heeft opgebouwd.

SNK probeert in eerste instantie niet te concurreren door lagere prijzen. De NeoGeo Pocket moet op het moment dat we dit schrijven ƒ 199,95 kosten, wat exact gelijk is aan de prijs van de Game Boy Color. De games kosten ƒ 79,95 per stuk, wat ook al geen schok teweeg zal brengen.
SNK mikt met de NeoGeo Pocket wel duidelijk op de iets oudere gamer, hetgeen onder meer blijkt uit de line up van titels. Ook het apparaat zelf oogt stoerder en minder speelgoedachtig dan de Game Boy Color. De NeoGeo voelt niet alleen steviger aan, maar is ook in coolere kleuren te krijgen in vergelijking met de Game Boy, en dat is toch iets om rekening mee te houden als je er dagelijks in de Intercity of stadsbus mee gezien wordt.

EXTRA FUNKTIES

Naast het spelen van games heeft de NeoGeo ook nog andere toepassingsmogelijkheden. Zo is er een klok-, kalender- en alarmfunktie, zodat je het apparaatje ook nog als reiswekker kunt gebruiken. Mocht je de Nederlandse grenzen overschrijden, dan kan de wereldtijdfunktie je nog van dienst zijn.
Een regelrechte misser is de ingebouwde horoscoop. Door je geboortedatum en –jaar in te voeren, kun je zien wat de sterren die dag voor jou in petto hebben.Uiteraard wil je dat niet weten, als je jezelf tenminste als een beetje serieuze gamer beschouwt. Al deze extra funkties kun je overigens alleen gebruiken als je geen spelcartridge geïnstalleerd hebt.

MUZIEKJE

Vreselijk irritant bij dit soort pocketgames zijn altijd de vrolijke deuntjes die je zelfs uren nadat je uitgespeeld bent nog in je kop hebt zitten. Ook hierop vormt de NeoGeo helaas geen uitzondering. Al bij het inschakelen ervan word je overspoeld met een muziekje dat nog het meest lijkt op de riedeltjes die je van Cor Bakker kunt verwachten na een stevige paddo-trip. En dit zou allemaal nog niet zo erg zijn, als je het maar kon uitschakelen. Maar helaas, je kunt wel het volume regelen en uiteraard ook het totale geluid uitschakelen, maar dan ben je meteen helemaal in stilte bezig. De eerste fabrikant die een pocketplayer maakt waarbij dit probleem opgelost is, krijgt van ons een grote vette pluim.

VEEL-BELOVEND

Wat we nog vergeten zijn te vermelden, is dat de NeoGeo Pocket 146 kleuren tegelijkertijd op het scherm kan toveren (de Game Boy Color maximaal 56), dat je zo'n 40 uur kunt spelen met 2 penlites, dat je uiteraard met een link cable (ƒ 39,95) twee Pockets aan elkaar kunt knopen en dat spelen met een adapter (ƒ 39,95) natuurlijk batterijbesparend werkt.
Het is natuurlijk de vraag of SNK kan opboksen tegen gigant Nintendo. Aan de kwaliteiten van de hardware zal het zeker niet liggen. Of de lijst met softwaretitels zal blijven groeien, zullen we moeten afwachten. Het begin belooft in ieder geval veel goeds.

Spellenmakers voor de NeoGeo

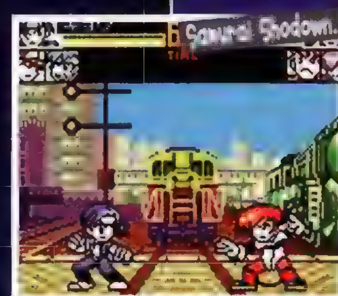
ADK
Atari Games
Capcom
Midway
Namco
Sega Enterprises
SNK
Sony Computer Entertainment
Taito



De Neo Geo Pocket Color is wat robuuster, minder speelgoedachtig dan de Game Boy.

De eerste titels voor de NeoGeo

Baseball Star Color (sports)
Cherry Master Color (casino)
Crush Roller (action)
Fatal Fury First Contact (fighting)
King of Fighters (fighting)
Metal Slug First Mission (platform action)
Mystery Bonus (casino)
Neo Dragon's Wild (casino)
NeoGeo Cup '98 Plus (sports)
Pocket Tennis Color (sports)
Puzzle Bobble Mini (puzzle)
Samurai Shodown (fighting)



Samurai Shodown.



Puzzle Bobble Mini.



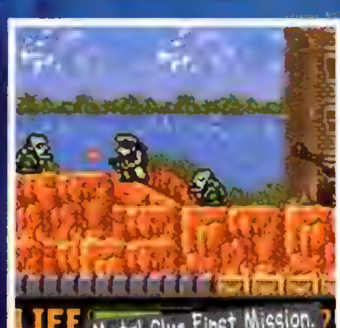
Pocket Tennis.



NeoGeo Cup '98 Plus.



Neo Dragon's Wild.



Metal Slug First Mission.



King of Fighters.

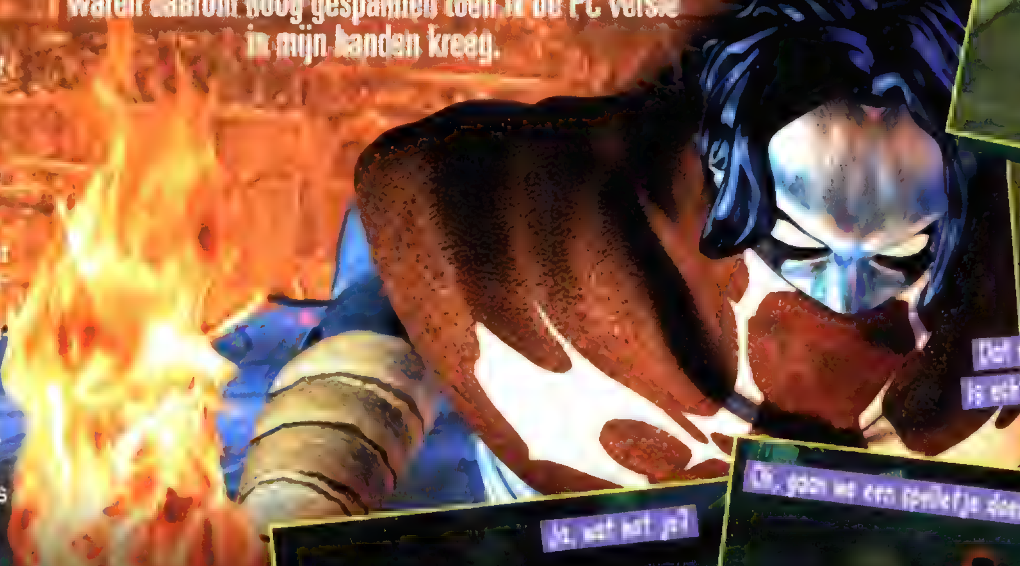


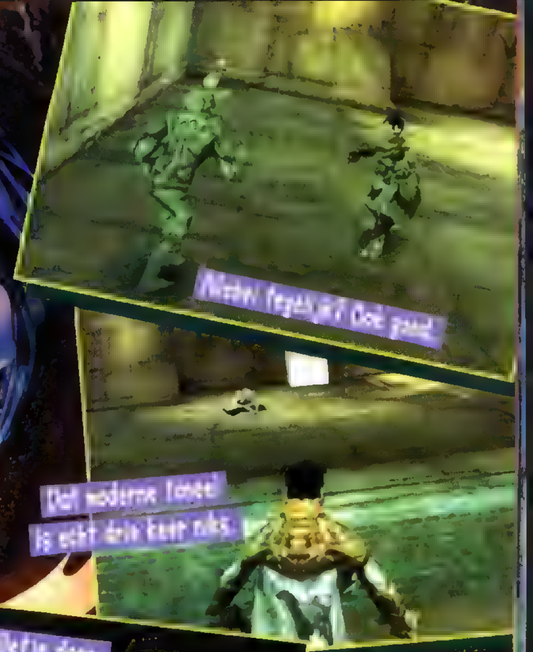
Fatal Fury First Contact.



........in een ....melkweg-stelsel, net zo ver weg van ons als wij van hen, wordt de KROON van PUS gestolen...
HAHAHA! HIHI!!
HIJ ONTSNAPT!!
RHAÂÂH!!
ACHTER HEM AAN, BLOEDZUIGER!
HIHIHIHI! HAHAHA!!!
FOKKEE
Attentie !
Wielklem aangebracht
Niet gaan rijden
Zie konstateringsbon onder ruitenwisser
...MAAR IK ROOK NIET
MAAR IK ROOK NIET!!!

Een tijdje terug was ik lyrisch over Soul Reaver op de PlayStation. Mijn verwachtingen waren daarom hoog gespannen toen ik de PC versie in mijn handen kreeg.





KAIN

In de eerste Legacy of Kain, Blood Omen, maakten we kennis met de oppervampier Kain. Al moordend en plunderend won Kain de oorlog tegen de mensen en onderdrukt hen sindsdien op bloedige wijze. Hierbij maakt hij dankbaar gebruik van de diensten van zijn zes luitenanten. Deze luitenanten zijn ook allemaal vampieren die door Kain zijn begiftigd met diens gaven.
Eens in de zoveel tijd krijgt Kain er nieuwe gaven bij en het duurt dan meestal niet lang voordat zijn handlangers ook deze gaven ontwikkelen. Zo blijft de hiërarchie tussen de 'Vampire Scourge' en zijn personeel gewaarborgd.
Dat werkte allemaal leuk en aardig totdat op een dag een van deze vampieren eerder een setje vleugels ontwikkelt dan Kain. Raziel, zo heet de boosdoener, wordt bij wijze van straf in een bodemloze put gegooid en mag daar tot in de eeuwigheid zijn zonden gaan overdenken. Helaas voor Kain werkt het allemaal niet zo simpel en keert Raziel terug om met behulp van The Elder zijn exbaas een lesje te leren.

TWEE VERSCHILLENDE DINGEN

Soul Reaver op de PlayStation werd in de PU van april beloond met een vette 9.6 en is dan ook een enorme hit geworden. Het is daarom zo verrassend om te zien dat het spel zwaar tegenvalt op de PC. Het ligt niet aan de manier waarop het spel is gepoort want daar is helemaal niets op aan te merken maar het probleem zit 'm in het feit dat Soul Reaver eigenlijk geen echt PC spel is geworden. Ik bedoel, de graphics zijn geweldig voor de PSX maar op de PC verwachten we wel wat meer dan deze saaie grotten. Deze mogen misschien sfeervol genoemd worden op de PSX maar blijken dat opeens niet meer te zijn als je het geheel terug ziet via een vette 3D kaart. Ook de controls werken op een analoge Sony controller perfekt maar niet op een toetsenbord. Het is echt een marteling om een tegenstander uit te schakelen op de PC. Je moet constant minstens vier knoppen tegelijk indrukken om een bepaalde kant op te vliegen of te rennen en dan ook nog eens klappen uit zien te delen.
Natuurlijk zijn er ook op de PC goede controllers te krijgen maar er gaat wat mij betreft niets boven een analoge PlayStation controller.
Het is echt jammer om te zien dat een spel dat zo goed was op de PlayStation zo door de mand kan vallen op een PC. Misschien een wijze les voor spelletjesmakers die denken dat er nog wel even wat extra geld kan worden verdiend met een snelle conversie van een spel dat het goed deed op een ander platform.











LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

RAPPORT

graphics	6^{5}
geluid	6^{5}
originaliteit	6^{0}
speelbaarheid	6^{0}

- Dit is geen PC spel
- Onmogelijke controls voor een keyboard
- Onhandige camerastandpunten
- Gemiste kans

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

6^{2}

Soul Reaver: Legacy of Kain is een geweldig spel op de PSX maar een matige gebeurtenis op de PC. Het is jammer voor Eidos maar hopelijk trekken ze hier een wijze les uit en poorten ze nooit meer zomaar een spel van een platform naar een ander zonder er even goed over na te denken.

BORIS


NU BIJ
FREE RECORD SHOP
A2 RACER III
49,95
PC CD-ROM
NIEUW
PLAYSTATION
METAL GEAR SOLID
SPECIAL MISSIONS
NIEUW
59,95
RAYMAN 2
voor 149,95
NINTENDO
NIEUW
DODGEM ARENA
van 119,95
voor 19,95
PLAYSTATION
free record shop
SIMPLY THE BEST
www.FreeRecordShop.nl
VERKOOPPUNT VAN:
KIJK ZATERDAG ROND
17.30 UUR NAAR
GAMEFORCE 1 OP VERONICA
RADIO 538
101.2 FM



FAUST 7

THE SEVEN GAMES OF THE SOUL

Wat moet je je in hemelsnaam voorstellen bij een game met de titel Faust? Een beat'em up met Germaanse filosofen? Een adventure over het samenstellen van je Duitse boekenlijst? Nee natuurlijk niet! Deze game gaat over een bejaarde opzichter van een verlaten pretpark ergens in Amerika. Logisch toch?

DEZE FAUST OP DEZE FAUST

De naam Faust stamt voor zover ik me nog kan herinneren van school, uit de Duitse literatuur. Een of ander boek van Goethe gaat over ene Faust die zijn ziel verkoopt aan de duivel of zo, maar veel verder wil mijn kennis me niet helpen.
De gelijknamige adventuregame van Arxel Tribe/Cryo Interactive draait om Marcellus Faust, een wijze oude man uit Mississippi, die beheerder is van een ter ziele gegaan pretpark.
Ook deze held wordt benaderd door de Duivel en wel in de vorm van de superslicke aristokraat Mephistopheles. Deze gladde aal voert Marcellus mee door een zevental avonturen, waarin de oude man een hele zooi raadselachtige geheimen moet ontrafelen en op zoek gaat naar de diepe achterliggende wensen, dromen en beweegredenen van de menselijke ziel.

DENKWERK

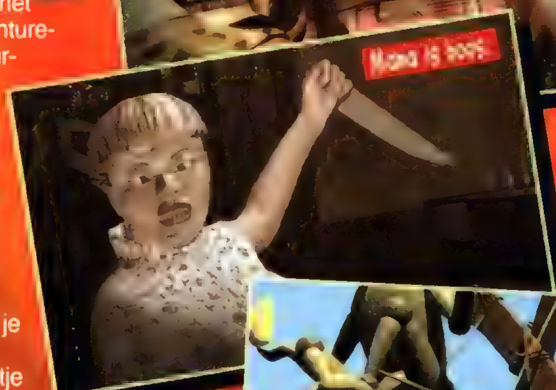
De verhaallijn van Faust is erg origineel en uitgekiend en elke fanatieke adventuregamer zal er zijn handen aan vol hebben om alle puzzels en raadsels op te lossen, want er komt best wel wat denkwerk bij kijken.
Waar de adventure-fan helemaal blij mee zal zijn, is zeer fraaie artwork dat in de even fraaie engine is gestopt.
Het Riven-achtige beeld zit in een soort combinatie van 360° roteerbare schermen, die overlopen in real time 3D. De besturing is supersimpel en in een handomdraai aangeleerd en de soundtrack is helemaal de bomb. Jazz- en bluessterren als Lee Koonitz, John Lee Hooker, Sarah Vaughan, Marvin Gaye en Stan Getz hebben hun ding gedaan en maken het rondspeuren door de zeven avonturen een heel stuk relaxter.
En daar komen we meteen bij het grote minpunt van deze adventure-game: het is een echte adventuregame. Je kan deurtjes open doen, sleutels pakken en in boeken kijken, maar alleen als dit er ook toe doet. Vinden jullie dat niet ergerlijk als er van de vier kastjes maar één open kan? Of dat je van de honderd boeken maar éentje op kan pakken? Maar ja, zal wel weer aan mij liggen.

PLUIM

Een grote pluim moet ik op de hoed van de character-animators zetten. Een van de vetste features van Faust is namelijk de supernatuurgetrouwe lichaamstaal van de verschillende figuren. Niet alleen bewegen de wenkbrauwen, jukbeenderen en lippen van degene die een verhaal vertelt, ook de handen, armen en schouders doen mee alsof ze aan het lichaam van een dovenktolk vastgeschroefd zitten.



De Siamese tweeling



Mama is boos



Beetje Riven-stijl, toch?



Mmm, eigenlijk ben ik een reuze knappe kerel



Elke dag ochtendgymnastiek, dat kun je wel zien hè?

POWER TIP

Maak een lijstje met alle [illegible] hints en aanwijzingen!

RAPPORT

graphics	9^{0}
geluid	8^{5}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	7^{5}

+ Character animatie
+ Uitstekende besturing
+ Goed verhaal
- Zeer veel geduld vereist

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200Mhz, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Cryo/Arxel Tribe
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8^{3}

Heb je, net als ik, af en toe last van ongeduld en word je er doodziek van om uren en urenlang te speuren naar een verstopte sleutel of drie levels terug te moeten voor een over het hoofd geziene aanwijzing, dan kan je je maar beter niet aan Faust wagen! Ben je een hardcore adventure gamer met zeeën van tijd, dan is dit een absolute must-have!


DRUGS?

MISSION: IMPOSSIBLE

Tom Cruise vertolkte de hoofdrol in de film Mission Impossible. Het Game Boy spel met dezelfde naam moet het met minder zwaar geschut doen, maar een probleem lijkt dat niet.

NET ALS IN DE FILM

Wat krijgt dat kleine opdondertje trouwens een hoop geld voor zo'n film! De gamebusiness lijkt overigens wel steeds meer op de filmindustrie. In de zin dat je tegenwoordig ook in de gamewereld een echte ster kan zijn. Zo begint Mission: Impossible met "Bruno Bonell presenteert", en dan de titel. Bruno is de ster van Infogrames, geloof ik. Vroeger had je dat alleen met films. Maar goed. Mission: Impossible is alleen geschikt voor de Color GB, en is grotendeels gebaseerd op de film. Je speelt een spion die allerlei opdrachten moet uitvoeren en als je gepakt wordt, ontkent je opdrachtgever elke betrokkenheid. Tssss.



JAMES BOND

Het spel begint met een missie waarbij je een geheime database moet vinden. Daarbij moet je de reguliere politiepatrouilles ontwijken en een standbeeld vinden waar een geheim agent je verdere instrukties geeft. Klinkt meteen al erg 007.
De agent verwijst je naar een onderduikadres. De spanning loopt hoog op als je je probeert te verstoppen achter



RAPPORT

graphics	8,5
geluid	7,5
originaliteit	8,5
speelbaarheid	9,0

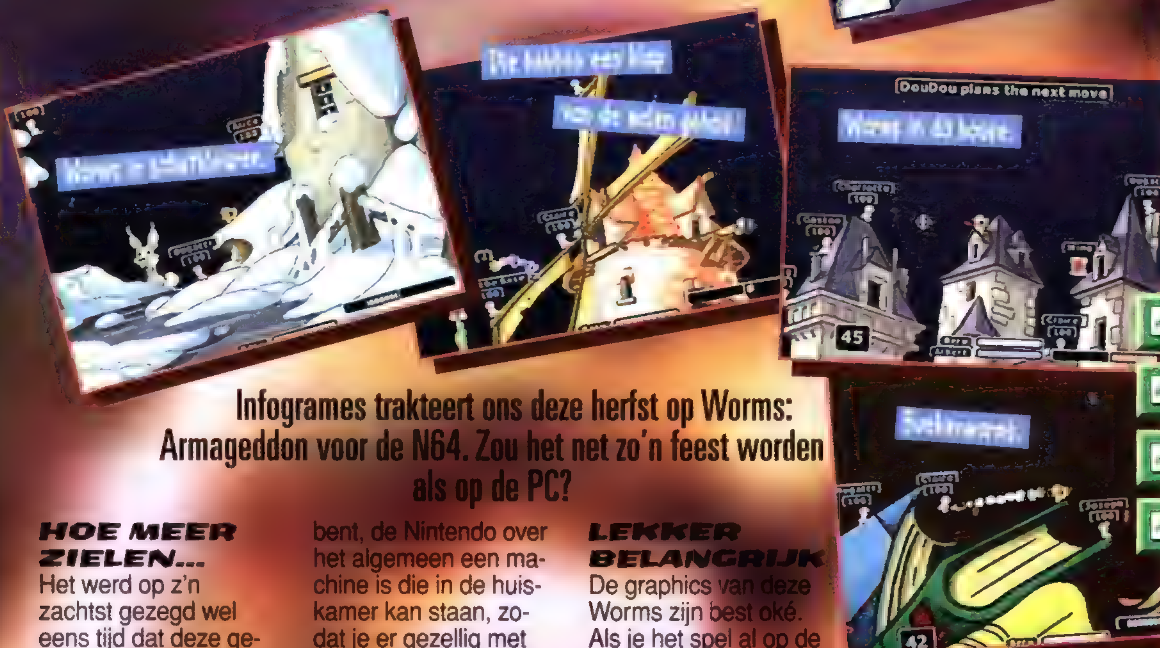
▲ Spannend
▲ Mooie graphics
▲ Gevarieerd
▼ Soms onduidelijk wat de bedoeling is

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Infogrames/ Rebellion
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8,4

Mission: Impossible is een mooi spel. De graphics zijn prima, en het geluid is meeslepend. Er zijn tal van funkties die ik zonder handleiding nog niet heb kunnen uitzoeken, maar mijn spionnen-instinkt zegt dat dit een coole game is.
BJORN

Worms: Armageddon



Infogrames trakteert ons deze herfst op Worms: Armageddon voor de N64. Zou het net zo'n feest worden als op de PC?

HOE MEER ZIELEN...

Het werd op z'n zachtst gezegd wel eens tijd dat deze gezellige wormendoder zijn debuut maakte op de N64. Een van de voordelen van Worms op de N64 is dat, waar je op de PC toch vaak solo aan het gamen bent, de Nintendo over het algemeen een machine is die in de huiskamer kan staan, zodat je er gezellig met het hele gezin achter kan gaan zitten terwijl je geniet van het verontwaardigde gebrom van je vader nadat je moeder hem met een bazooka op z'n ass heeft geknald. Worms is typisch zo'n game die veel leuker is om met een paar vrienden tegelijk te spelen dan in je eentje achter je PC.

LEKKER BELANGRIJK

De graphics van deze Worms zijn best oké. Als je het spel al op de PC hebt gezien, zul je misschien een beetje teleurgesteld zijn maar het is nu eenmaal niet mogelijk om op een gemiddelde TV een resolutie te halen die in de buurt komt van die van een monitor. Voor de rest is er natuurlijk nog dat ding met het geluid. Worms: Armageddon was mede zo leuk omdat je duizend en één leuke stemmetjes kon kiezen die deze wormen zulk uniek visvoer maakten. Je snapt natuurlijk dat daar op de N64 cartridge geen plaats voor is, dus zijn het er maar een stuk of zes geworden. Nou ja, lekker belangrijk.



RAPPORT

graphics	7,5
geluid	8,0
originaliteit	8,0
speelbaarheid	9,0

▲ Worms is altijd fun

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8,2

Als je alleen een N64 tot je beschikking hebt dan moet je Worms: Armageddon zeker checken. Het spel is leuk, grappig, gezellig en bovendien dikke pret voor het hele gezin.
TOM



Ben ik jou niet ergens van?
Met een originele soundtrack van David Bowie en Reeves Gabrels
THE NOMAD SOUL
ENIGE ECHTE OFFICIËLE BENELUX-VERSIE
quanticdream
It's soul play, not role play
www.nomadsoul.com
The Nomad Soul™. Ontwikkeld door Quantic Dream. © en uitgegeven door Eidos Interactive Limited 1999. Alle rechten voorbehouden.
PC CD
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

Airline Tycoon

Ik ben dol op 'tycoon'-games. Rollercoaster Tycoon was vet en Railroad Tycoon helemaal gruwelijk. Nu is het tijd om een paar vliegtuigjes te gaan managen.

KOTS

Railroad Tycoon was de laatste game in dit genre dat ik speelde en echt een juweeltje. Na het regelen van alle lijnen en het uitpluizen van reisschema's, ladingen en bestemmingen, kon je kijken hoe je treintje zich langzaam door de heuvels slingerde op weg naar het volgende stationnetje.
Net zo kon je in Rollercoaster Tycoon je pretparkbezoekers kotsend uit je vers gebouwde reuze-achtbaan zien strompelen. Wie denkt dat ie in Airline Tycoon vli... tuigjes kan zien ... naar de startba... vervolgens he... ruim te kieze... door jouw b... koers te vo... bedrogen...

SAAI...

Airline Ty... zich nam... af in d... vliegveld... graphics... laire si... fluiten. J... doen m... rondren... achtige... eerder in... derspelle... passen da... Je taak is o... van ... bedrij... superso... hoogte te ... pulteren. Om dat te doen heb je een flink budget, waar je vliegtuigen mee kan aanschaffen en stewardessen en piloten kunt inhuren. Vervolgens plan je je vluchten en you're in business!

RAPPORT

graphics	6°
geluid	6°
originaliteit	6°
speelbaarheid	6°

▲ Laat dronken piloten een Boeing besturen

▼ Kinderlijke graphics

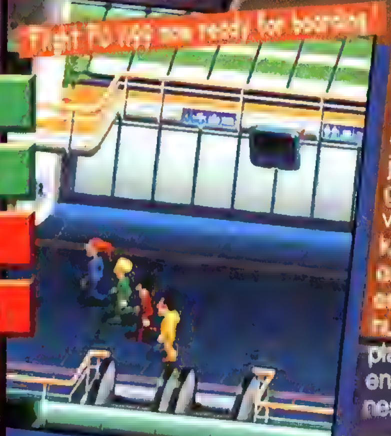
▼ Je ziet ze niet vliegen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 49,95 Bfr. ca. 900
Systeemeisen: Pentium 90, 16Mb Ram, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Spellbound
Distributeur: Pride Interactive
Tel: 0318-639516

6⁰

Qua graphics, gameplay etcetera is Airline Tycoon weinig spectaculair. De game ziet er uit als een kinderspelletje, maar is voor hen te moeilijk. Of er echt een doelgroep voor deze game is, vraag ik me dan ook af. Toch maar wachten tot er een degelijke vliegtuigmaatschappij-sim op de markt komt.

ANDREAS



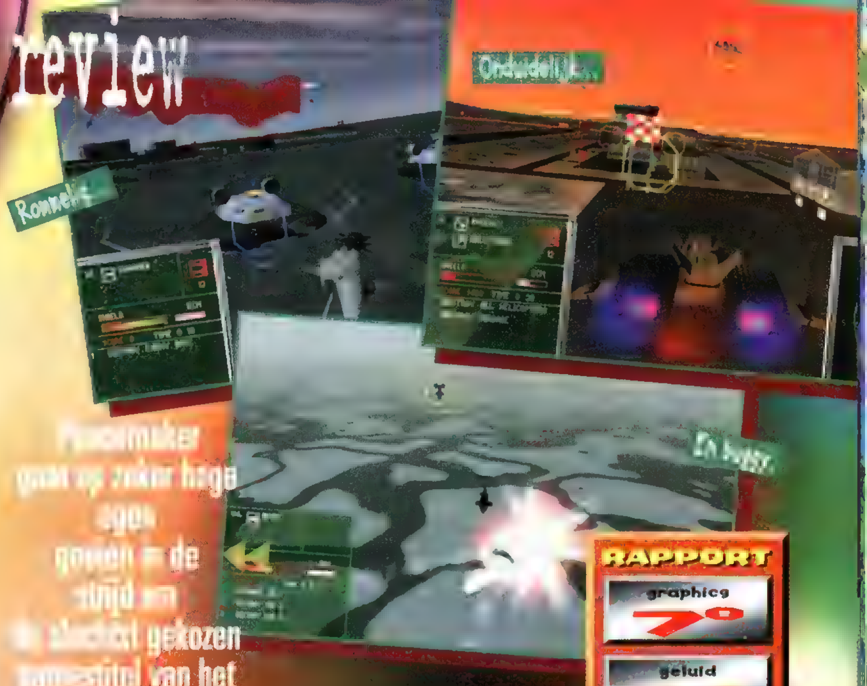


Beetje kinderachtig voor een sim.



POWER TIP

Peacemaker



Peacemaker gaat op zeker hoge ogen gooien in de strijd om de slechtst gekozen gametitel van het jaar. Want met 'peace maken' heeft deze arcade helikopter-sim helemaal niets te maken. En dat is niet het enige wat ik op dit spel tegen heb.

BUGS

Waar ik onlangs bij Hell-Copter nog de grootste fun had in het opblazen van tanks, bunkers, raketinstallaties en vliegend gespuis, daar bracht Peacemaker mij slechts frustratie. Het is vooral de afwerking van het spel, dat mij gillend gek maakte en ik kreeg het spel toch echt kant en klaar in handen.
Zo kon je na een mislukte missie niet meer opnieuw beginnen, hoewel het spel aangaf dat je de missie door op een willekeurige toets te drukken, weer opnieuw kon starten. Ook vlogen heli's dwars door gebouwen heen en waren bepaalde objekten niet te zien, ondanks het feit dat er een geel blokje op het scherm stond en geel betekent volgens de manual dat je het moet mollen.
De op zich strakke house-tracks lieten zich niet zachter zetten (terwijl dat volgens het menu mogelijk moet zijn). Daardoor kan je de aanwijzingen van je wingmen niet meer verstaan. Een fijne blunder is ook het ontbreken van een duidelijke uitleg van het radarscherm in de manual.

WEL %$#$...

Peacemaker bestaat uit 21 missies en een trainingsmissie. Het spel is stijf lineair. Je moet zelfs eerst de trainingsmissie uitspelen voordat je door kan gaan.
Leuk detail: het spel geeft niet aan dat je de trainingsmissie hebt volbracht. Ik vloog dus een uur voor de kater zijn vagina in het rond op zoek naar een objekt dat ik blijkbaar vergeten was. Toen ik uit gillende frustratie besloot dit spel in de prullenbak te kieperen en op de Escape-knop drukte, kreeg ik een scherm te zien met een felicitatie erop. Ik had de missies volbracht. Wel %#@$.

RAPPORT

graphics	7°
geluid	5⁵
originaliteit	6°
speelbaarheid	4°

▲ Lekker knallen

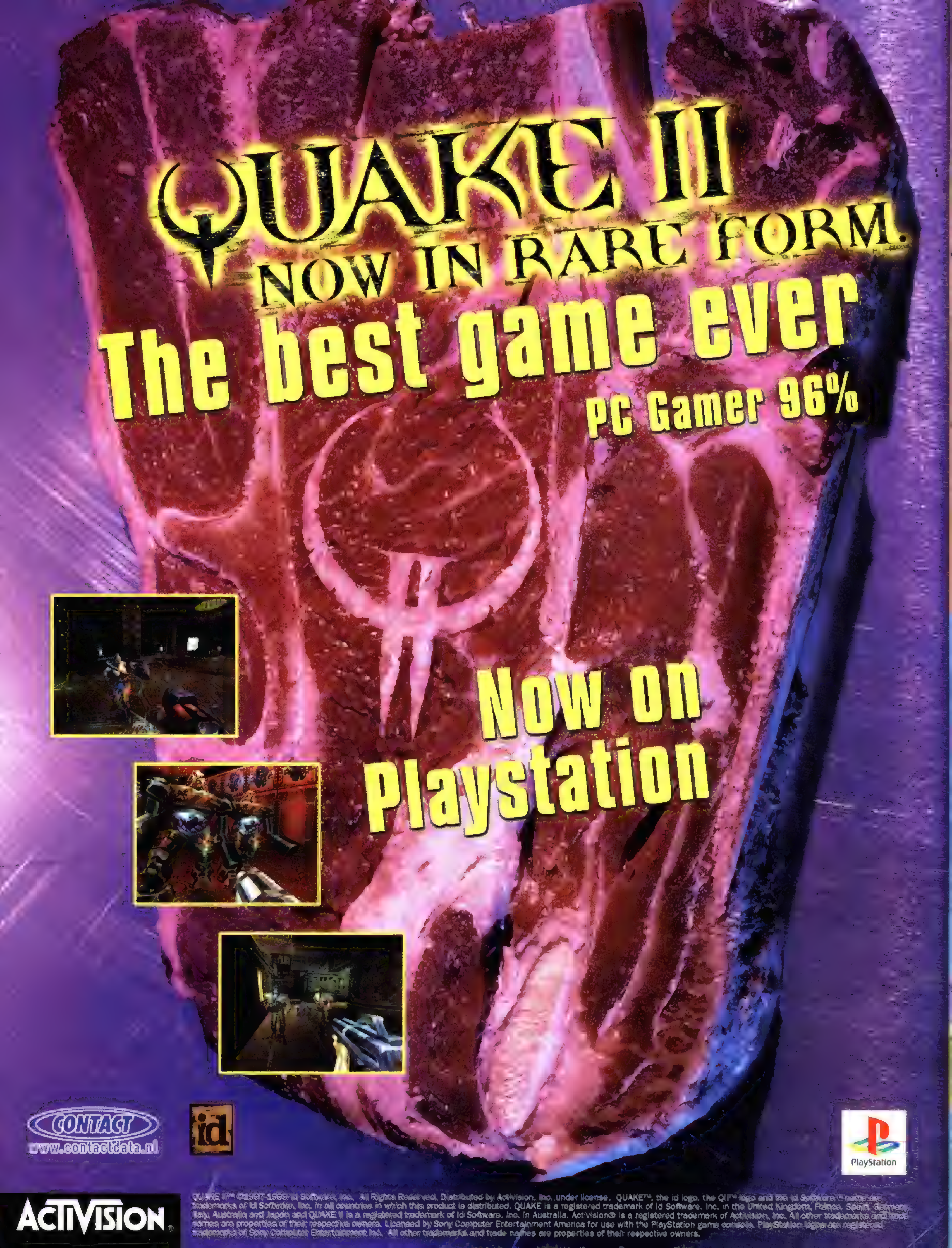
▼ Buggy

▼ Muziek overheerst

PC CD-ROM
Prijs ƒ 49,95 Bfr. ca. 900
Systeemeisen: Pentium 166 met 3D-videokaart of Pentium 200, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Jinxter
Distributeur: Pride Interactive
Tel: 0318-639516

5⁶

Ik geef niet gauw onvoldoendes, maar Peacemaker vraagt er om. Rommelig, onduidelijk en buggy. Alleen geschikt voor de echt, echt, echt verstokte fans van arcade-knallers.



QUAKE II
NOW IN RARE FORM.
The best game ever
PC Gamer 96%
Now on Playstation
CONTACT
www.contactdata.nl
id
PlayStation
ACTIVISION
QUAKE II™ ©1997-1999 id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by Activision, Inc. under license. QUAKE™, the id logo, the QII™ logo and the id Software™ name are trademarks of id Software, Inc. in all countries in which this product is distributed. QUAKE is a registered trademark of id Software, Inc. in the United Kingdom, France, Spain, Germany, Italy, Australia and Japan and QUAKE II is a registered trademark of id Software, Inc. in Australia. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.



SHADOW MAN



Shadow Man in een notendop: Mike LeRoi, voodoo, seriemoordenaars, Dead- en Live Side. Zo, en voor de rest check je maar lekker Jan's PC-preview uit PU 8.
Het moge duidelijk zijn dat het plot in de PSX-versie hetzelfde is als in de andere versies, het verschil zit 'm voornamelijk in de grafische kwaliteit.
Wie alleen deze versie bekijkt, zal net als ik inzien dat het er allemaal wel aardig, doch korrelig uitziet. De bewegingen verlopen weliswaar lekker soepel en ook het sfeertje dat in de game hangt is ook hier zeer creepy, maar ik vraag me echt af of Acclaim niet wat meer uit de CPU van de PlayStation had kunnen halen. Begrijp me niet verkeerd: het is een vette game hoor, maar naast de N64- en PC-versie staat Shadow Man op de PSX toch wel in de schaduw van zijn twee grotere, sterkere broers.
SKATE

Shadow Man • PlayStation • Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2170 • Fabrikant: Acclaim • Distributeur: Infogrames • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 7,2 GELUID: 9,0 ORIGINALITEIT: 8,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Re-Volt • PlayStation • Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2170 • Fabrikant: Acclaim • Distributeur: Infogrames • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 5,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Nadat jullie vorige maand de preview van de PC- en N64-versies hebben mogen aanschouwen, is het nu de beurt aan de PSX-versie om een aantal mooie cijfertjes te scoren. Not!
Alle goede eigenschappen die op de eerste twee systemen aanwezig waren, zijn op de PSX in geen velden of wegen te bekennen. De autootjes en decors zien er niet uit, er zit geen vaart in de game en ook de besturing laat regelmatig te wensen over. Kom op man, het moet toch niet zó moeilijk zijn om een beetje redelijke race-game met radiografisch bestuurbare autootjes te maken op deze console?
Kijk, een Micro Machines mag er dan misschien niet al te gelikt uitzien (hoewel, deel 4 komt eraan, en je weet maar nooit wat dat gaat worden), het is wel leuk om te spelen. In tegenstelling tot Re-Volt, die jullie maar beter kunnen laten liggen wanneer deze in de winkels verschijnt.
SKATE



RE-VOLT

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

'Wie de *&#?! is Tony Hawk?', vroeg ik aan een bevriende skater, nadat ik het exemplaar van TH Pro Skater had binnengekregen. De skater, die mij inmiddels niet meer tot zijn vriendenkring rekent, liep rood aan en stiefelde kwaad weg: ik had 'm tot in het diepst van zijn ziel gekrenkt.



SORRY HOOR!

Wist ik veel dat Tony Hawk een of andere godheid in de skatewereld was. Nou ja, anyway, die godheid heeft zijn naam geleend aan Activision's gloednieuwe skatetitel, waarin je hem of negen andere skatehelden honderden truuks kan laten doen in de halfpipe of op straat. Je kan head-to-head splitscreen w[illegible] doen, terwijl de h[illegible] core soundtr[illegible] (D[illegible]d Kennedies, Su[illegible] Tendencies etc.) de boxen van je TV doen loeien of een negental echt bestaande lokaties bezoeken.

VOLGEPROPT

Als je als beginner achter de knoppen van THPS gaat zitten pleur je, net als in het echte leven, binnen drie seconden op je bek. Gelukkig kan onze Tony wel tegen een stootje en leer je met vallen en opstaan al snel de meest spectaculaire truuks uit te halen. Tony Hawk ziet er verder prima uit, de controls reageren snel en soepel en de game zit tot de nok volgepropt met super spectaculaire akties. En als je bent uitgeskate, kun je lekker achteroverleunen en je hele run nog eens rustig nakijken.



RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	8⁰
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	8⁰

▲ [illegible]

▲ Goede controls

▲ Spektakel

▼ [illegible]

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

7⁶

Je hoeft geen skater te zijn om met plezier op de plank van Tony of een van zijn negen collega's te gaan staan. Binnen no-time doe je de ziekste truuks, de vetste airs en de gruwelijkste grinds.
ANDREAS



Are you ready to enter the 3rd Millenium?
COMPUTER
SOUND & VISION
GAMES
INTERNET
TELEPHONY
PHOTO
MUSIC
JOBS
MEDIA PLANET
INFO • NEWS
CALL • WIN
www.mediaplanet.be
0900.29.028*
* max. 18 BEF/min
30 OKT. ▸ 03 NOV.
BRUSSELS EXPO
Paleis 1, 2 en 3 van 10 u. tot 18 u.
Dinsdagavond tot 22.00 u.
Gratis toegang op vertoon van de AXION-bankkaart
Voorverkoop van 1/10 tot 24/10: 250 BEF op www.mediaplanet.be of in de informatica winkels
EXELL
AXION
De Jongerenservice van het Gemeentekrediet
Toegangsprijs: 300 BEF
Incl: Catalogus
+ 1 freemail adres bij Ad Valvas
+ 12 promotionele aanbiedingen
+ 50 PC's of geschenken te winnen
Kinderopvang: 3 - 6 jaar
Design Art Direction
Het Nieuwsblad
Knack weekend
Mars
Radio DONNA
KANAAL 2

Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer



N 64

F-1 WORLD GRAND PRIX

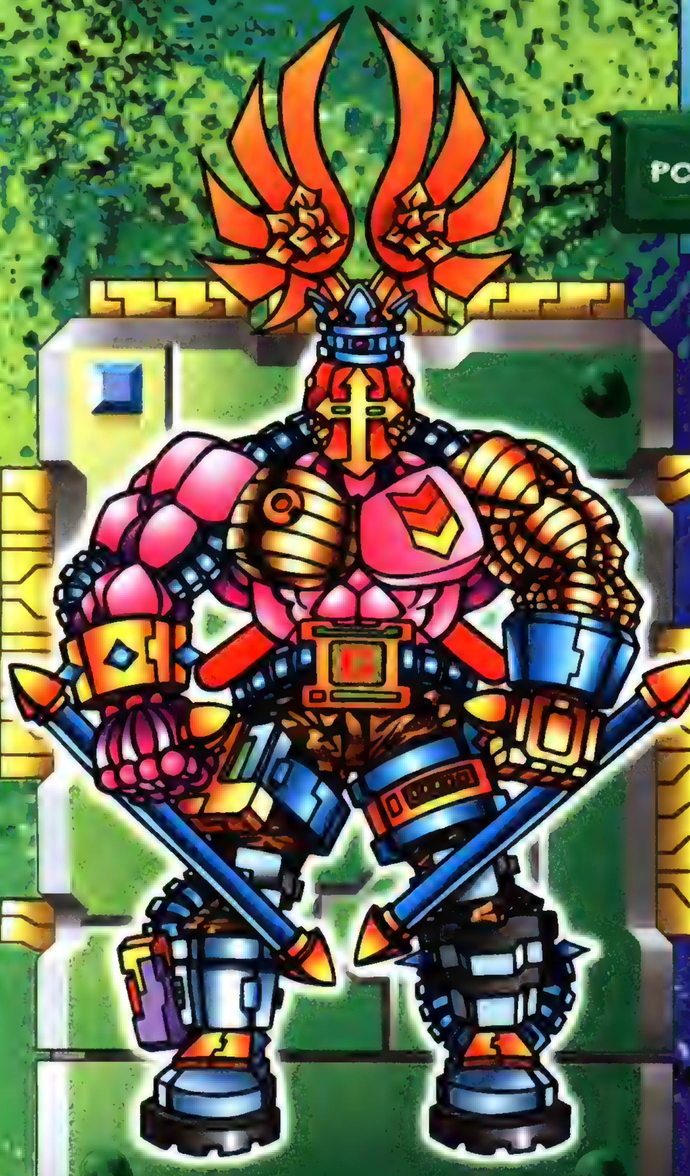
Goldracer: Ga naar Exhibition mode en select driver Williams en verander (edit) zijn achternaam naar pyrite. Ga terug naar start menu en ga nu terug naar Exibition mode, er is nu een nieuw team aanwezig. Team extreme heeft nu een Goldracer deze rijdt rond de 650 km per uur.
Silverracer: Doe hetzelfde als met Goldracer maar verander de naam in chrome. Deze racer rijdt rond de 400 km per uur.
Hawaiian bonustrack: Neem driver Williams en verander de naam in vacation.

PC

PRINCE OF PERSIA 2

Nog geen cheats voor Prince Of Persia 3D, maar deel 2 kan er als oudje ook nog wel mee door, aldus Berry Peelen uit Nijmegen.
tik: 'princemakinit2' om de codes te activeren en tik vervolgens:.

+ = meer tijd
- = minder tijd
k = doodt de vijand
r = terug tot leven komen
shift-t = meer energie
shift-k = minder energie
shift-i = scherm ondersteboven
alt-n = volgend level



Dat vervelende gezeur over die resolutie in Tiberian Sun. Bah!
Je verwacht van een gerenommeerd bedrijf als Westwood dat ze dat er toch gewoon inzetten bij de game-opties en dat je niet in de ini.file moet gaan zitten klooien? Nou, voor jullie informatie, ik speel de game nu in 1152 x 864. Zo tevreden? Voor die gamers die nog niet weten hoe dat moet, lees de uitgebreide beschrijving in Eeuwig Leven.
I'm on it! Yes sir!
JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:
POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM
Of ons e-mail adres:
POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:
NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)
SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:0909-9000000
(1 gulden per minuut)
BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)



PC

C&C: TIBERIAN SUN

Paul bewijst een diehard C&C-junkie te zijn! Twee tipjes voor je op een rij.

Infinite Firestorm Wall

Als je een firestorm wall hebt en hij is volledig opgeladen, dan kan je zorgen dat hij altijd blijft werken, zonder dat je hem uit hoeft te zetten om hem op te laden.
Laad hem eerst volledig op en zet hem aan. Voordat hij uitgaat of dat de power opraakt, verkoop of zet je power plants uit totdat de woorden 'On Hold' in het firestorm ikoon komen te staan. Je wall blijft dan voor altijd aan en de power zal niet opraken totdat je power plants bouwt of aanzet.

Hogere schermresolutie

Westwood heeft als maximale in te stellen resolutie voor Tiberian Sun 800 x 600 staan. Aangezien de meeste mensen nu onderhand 1024 x 768 hebben en soms zelfs groter, is het mogelijk om toch grotere resoluties te gebruiken, en het is nog simpel ook.
Ga naar de goede directory en zoek het bestand sun.ini. Edit het vervolgens met een standaard teksteditor, voor Windowsgebruikers bijvoorbeeld Notepad, vervolgens vind je dit in het bestand:
[Video]
ScreenWidth = 800
ScreenHeight = 600
StretchMovies = no
Verander dit naar de goede schermresolutie, voor 1024 x 768 bijvoorbeeld:
[Video]
ScreenWidth = 1024
ScreenHeight = 768
StretchMovies = no



PLAY STATION

GEX 3

Onzichtbare Gex: Pauzeer de game en houd L2 ingedrukt terwijl je tegelijkertijd ↓, ↑, ←, ←, ▲, →, ↓ indrukt.
Als je de code goed hebt ingevoerd, hoor je een geluidje!

N 64

MARIO GOLF

Verander kledij: Wanneer je je speler kiest, druk dan op een c knop.
Donkey Kong: Verdien 30 stars in de Ring mode.
Linkshandige speler: Druk z of l wanneer je je speler kiest.
Mario Star baan: Verdien 2200 punten nadat je alle 5 banen hebt.
Metal Mario: Behaal alle 108 birdie badges in de Tournament mode.



Tip van de Maand

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

The Force is deze keer met Martin Devillers uit Nijmegen.
Tik in het normale password scherm HALIFAX? en dan !YNGWIE!, je zal geen geluidje horen van r2d2 dat de cheat aan is, maar het werkt wel. Kies nu een level (niet een level met Snowspeeder) en er staat tussen de X-Wing en de V-Wing, ja, geloof het of geloof het niet, **de Naboo Starfighter!** Dit is een nieuwe Starfighter uit de The Phantom Menace! Have fun!

N 64



BUST-A-MOVE 4

Om in een andere wereld te komen, moet je, volgens Jeroen de Bres uit Nijmegen, het volgende doen.
Druk op: ▲, ←, →, ←, ▲ terwijl je in het titelscherm bent. Als je de code goed hebt ingevoerd, hoor je een geluidje en zal er een klein gezichtje verschijnen rechts onder in het scherm.

PLAY STATION

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Nadat je een Skirmish game of Multiplayer mode hebt opgestart, druk op [Enter] om de message box op te poppen. Druk + en voer dan een code in druk [Enter] om de cheat te aktiveren. Nog een keer invoeren om dezelfde cheat weer uit te zetten.
Atm: Vult je Mana
Bigbrother: Unit geeft ander commentaar
Bps: In multiplayer zie je de bps transfer rate
Cdstart: Start/Stop Music
Clock: In-game clock
Combustion: Enemies Die
contour<1-15>: Showt een 3D contour type
control<number>: Gebruik een andere skirmish AI
dither: Dithering in plaats van line of sight
doubleshot: Weapons 2x zoveel damage
fogcolor 1-256: Nieuwe fog color
halfshot: Weapons doen halve damage
honk: Honk sound als een unit stopt
ilose: Lose Instantly
infrared: Toggle fog of war
iwin: Instant win
kill<0-4>: Kill player #
light: Hide shaded object; all buildings dark
logo 1-9: Nieuw logo color
lotsablood: Meer blood
lushee: Limited resource increase
makeposter: Screen shot of map in .BMP format
mapping: Dark screen
meteor: Random meteor shower
nanolathing: Nanolathing and metal using doubled
noenergy: Geen energy



PC

nometal: Geen metal
noshake: No screen shaking tijdens explosie
nowisee: Full map; disable line of sight
quit: Exit to windows
radar: 100% radar coverage
reloadaiprofiles: Reload AI
rollingfog: Toggle fog with 3d video cards
screenchat: Toggle chat text in multi-player
seti: Toggle radar mini-map
sfx: Toggle sound effects
sharemapping: Share radar information
shareradar: Share radar information
shootall: Units target all enemies
Showranges: Hold [Shift] to show range of pointed unit
Sing: Unit zingt nadat hij orders heeft gekregen
Switchalt: Press number keys om squads te veranderen
Tilt: Maximum men en material
view<number>: View selected players, metal en energy
zipper: Snellere unit building

ROLLERCOASTER TYCOON



Conrad Wolthuis heeft iets voor alle zeikerds die de PU niet goed lezen en blijven vragen om cheats.

Geef een parkgast een van de volgende namen om de achterstaande cheat te gebruiken.

Chris Sawyer: Maakt foto's van attrakties.
Simon Foster: Maakt schilderijen van attrakties.
Melanie Warn: Maakt gasten blijer.
Katie Brayshaw: Gasten zwaaien.
John Wardley: Gast denkt altijd "Wow".
John Macegeust: Betaalt dubbele prijzen voor attrakties.
Damon Hill: Go-Karts gaan nu twee keer zo snel.

Voer deze toetsencombinaties uit tijdens het spelen.

[Shift] + [Z]: Alle Faciliteiten
[Alt]+ [Z]: Alle attrakties
[Ctrl] + [Z]: Alle winkeltjes

Gratis geld

Ga naar het finances scherm door op [F] te drukken, druk dan op [ENTER] en dan op [M]. Je ontvangt nu $5.000. Dit kan maar 1 keer per maand worden gedaan.

Alle scenario's, attrakties, en ongelimiteerd geld

In het hoofd menu, hou [SHIFT] ingedrukt en type dan rct2, druk dan op [ENTER]. Je hoort klappen als je de cheat correct hebt ingevoerd.

Einstein inhuren

Zoek gast #1 en rename hem tot E = MC2. Zoek dan gast #2 en rename hem tot E = MC3. De twee gaan elkaar ontmoeten en beginnen te brainstormen. Ze zullen je vragen of ze research developers mogen worden. Accepteer dit aanbod en zet research funding op maximum. Je zult na een jaar alle attrakties en een biljoen dollar krijgen.

Een miljoen dollar ontvangen

Sluit je park een jaar. Een man in een blauw pak zal je een miljoen dollar geven.

Boost je attraktie populariteit

Verwijder een stuk in de baan en zet het er weer neer. De gasten zullen nu denken dat de attraktie is verbeterd.

Boost park rating

Verzuip alle ongelukkige gasten door ze in het water te laten vallen.

Mega park

Om Mega park (Een heel groot stuk land zonder objectives) beschikbaar te maken, moet je alle andere scenario's voltooien.

RE-VOLT

Voer de volgende codes in als naam in het wiel.

CARNIVAL: All cars
CHANGELING: Change car mid-race
DRINKME: Small cars
JOKER: Opponents cars look like your model in multiplayer
MAKEITGOOD: Enables in-game editors
SADIST: Kies wapons in game met Right Shift
TRACKER: Unlock all tracks
TVTIME Enables: F6 en F5 cameras in game
URCO: UFO selectable



STREET SKATER

Tik deze codes in in het main menu.

All boards: → (2x), R1, R2, ← (2x), L1, L2.
Unlock all gates and mirrored tracks: →, ●, ■, ←, ■, ●, R1, L1.
Als het goed is hoor je iemand 'Yeah' zeggen.

UNREAL: RETURN TO NA PALI

Druk tijdens het spelen op "Tab" om de console te openen. Voer dan de volgende cheats in.

summon CARifle : CARifle (verborgen onder toets 3).
summon Rocketlauncher : Rocketlauncher (verborgen onder toets 4).
summon Grenadelauncher : Grenadelauncher (verborgen onder toets 5).
Om de wapens te krijgen die je net invoerde, druk je gewoon op de toets (3, 4 of 5) en je wapens zullen veranderen tot je het wapen hebt dat je wilt. De andere cheats van Unreal werken ook met de uitbreiding.



DESCENT 3 [PC]

Voer de volgende codes in tijdens het spelen.

IveGotIt: All Weapons, Energy, Shield
BurgerGod: God mode
TreeSquid: Full map
MoreClang: Level jump
DeadOfNight: Destroy all Bots
Testicus: Cloak
FrameLength: FPS display
ByeByeMonkey: Chase view
Shananigans: Weird textures
Teletubbies: Unknown Effect.





NEED FOR SPEED 4

Tik deze codes in het hoofdmenu in.

Arcade Mode

TP 00-15: Drive As Traffic Cars
GOFAST: Upgrade Engine
MONKEY: Upgrade Automatic Transmission
MOON: Low Gravity
MADLAND: Super Human Opponents

Career Mode

BUY: Free Purchase
UP0: No Upgrades
UP1: First Upgrade
UP2: 2nd Upgrade
UP3: 3rd Upgrade
GATES: Cash Increase

Hot Pursuit Mode

DCOP: Bonus Hot Pursuit Car
ECOP: Bonus Hot Pursuit Car
FCOP: Bonus Hot Pursuit Car

Other

ACAR: Bonus Car
BCAR: Bonus Car
CCAR: Bonus Car
CARS: All Cars
TRACKS: All Tracks
ALLTIERS: Open All Tiers
OUTMYWAY: Horn Causes Other Racers to Crash

N 64

DUKE NUKEM ZERO HOUR

Dashende Duke tips voor de hardcore Duke fans.

Secret Levels

Titanic Level: Vind alle stukjes van de tijdmachine voordat je naar THE RACK gaat en dan zal er een tweede exit portal verschijnen.
Wetworld Level: Speel je door level 3 'NUCLEAR WINTER' en als je de rail bereikt die je naar de communicator leidt, moet je deze opladen en het dak opgaan waar je een medi-kit vindt. Nu spring je het dak af in het water en zwem je naar een drijvend platform waar je de level exit ziet.

Refill Energy

Na je een fire hydrant of andere krachtbron hebt opgeblazen, kun je in het water gaan staan en moet je op A drukken om je Energie bij te vullen.

Cheat Menu

Om toegang te krijgen tot het cheat menu versla je het spel in Normal mode en na de credits krijg je het cheat menu te zien plus de first person cheats plus action duke.

All Guns & Infinite Ammo

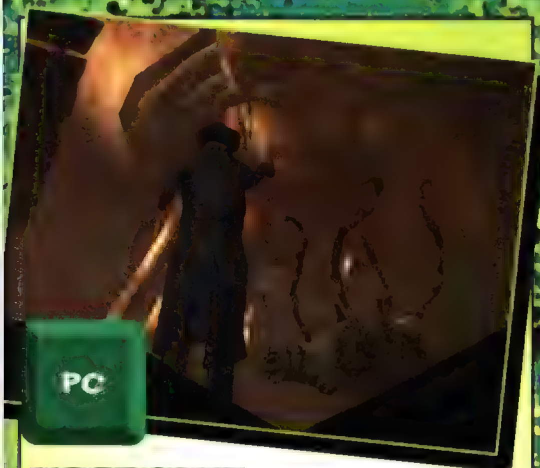
In het main menu druk je op A, B, A, C-Up, C-Down, L, A

Hoe krijg je alle cheats?

AS = all secrets
AK = all kills
AB = all babes
1: Mean Streets: je kunt hier geen cheat krijgen
2: Liberty or Death: Big Head Mode = AB
3: Nuclear Winter: Big gun mode = AK
4: Wetworld (secret): Flat shade map = AS
5: Fallout: Ice Skin = AB
6: Under Siege: Weather = AS
7: Boss Hog: can't get a cheat here
8: Dry Town: High Speed Zombies = AB
9: Jailbreak: Max Ammo Blaster = AK
10: Up Ship Creek: Max Ammo Shotgun = AB
11: Ft. Roswell: Max Ammo Rifle = AB
12: Probing the Depths: Max Ammo Revolver = AK
13: Cyborg Scorpion: cant get a cheat here
14: Whitechapel Killings: Max Ammo Sawn off = AK



15: Dawn of the Duke: Max Ammo SMG = AS
16: Hydrogen Bomb: Max Ammo Gatling = AK
17: The Rack: Max Ammo Volt C. = AS
18: Going Down(secret): Max Ammo Sniper = AB
19: Brainstorm:can't get a cheat here
20: The Brothers Nukem: Max Ammo – Freezer = AK
21: Alien Mothership: Max Ammo- Gamma = AB



PC

NOCTURNE DEMO

Voer de volgende codes in tijdens het spelen.

GIVEALLAMMO: Gives 100 Ammo For Selected Weapon
GATHERING: Enables God Mode
CROSSBOW: Gives Crossbow
TOMMYGUN: Gives Tommy Gun
BEAVIS: Gives Flamethrower
SHOTGUN: Gives Shotgun
FLAMETIP: Enables Flaming Arrows
FREEZE: Freezes/ Unfreezes Enemies
BATTERY: Recharges Flashlight

BLOODY ROAR 2

Bloody tips voor deze beat' em up. Martin Drielaerd uit Vlissingen heeft er nog blaren van op zijn duimen.
New Options: Completeer de Arcade mode om toegang te krijgen tot een custom option waarmee je Big Head mode, Recovery speed en andere opties kan toepassen.
Expert Mode: Druk in het titelscherm op L1 + L2 + R1 + R2.
Play Gado: Gebruik elk karakter om het spel af te ronden in de arcade mode.
Play Shen Long: Gebruik elk karakter om het spel af te ronden zonder een enkele continue.
Fight Shen Long: Als je Shen Long verslaat in de Special Stage zal dit Ending 1 bij the Movies en Pictures Menu unlocken.
4th Outfit: Als je het spel uitgespeeld hebt met alle karakters in de Arcade mode krijg je een nieuw kostuum om aan te trekken, gewoon starten in het character selection scherm.



PLAY STATION

Full Pause Screen: Nadat je het spel hebt gepauzeerd druk je op R2, nu kun je screenshots maken.
Easy Rage Attack: Vergeet de handleiding; ga dicht bij je tegenstander staan en druk op L1.

MORTYR

Druk tijdens het spelen op ' voor de console. Voer de volgende codes in.

.prezes: God mode
.wp: All weapons and items
.gt or .goto [level number xx]: Level select
aim off: Disable auto-aiming
aim on: Enable auto-aiming
.did: View framerate
.diz: Hide framerate

PC



PC

SPORTS CAR GT

In het Game Menu voer je 'isi-cheeseman' in om de cheat te activeren.

Alle tracks en cars: isi tbone
Alle car parts maximum: isi-corsica
GT3 league: isi-plague
Credits awarded: isi-aardvark
KittyCat mode: isi-delicat



PC

AIRLINE TYCOON

Voer de volgende codes in tijdens het spelen.

Atmissall: Level select
Winning: Level skip
Mentat: All helpers active
Showall: All flights visible
Expander: Airport expands
Nodebts: Eliminate debts
Thinkpad: Notebook

SUPERMAN

N 64

Super powers voor Superman van Super Sander uit Heeg



In het main menu druk je op C-up, C-down, C-left, C-right en dan hoor je als het goed is: "This looks like a job for Superman". Start nu de game en dan weer pauzeren en druk dan op...
C-up, C-down: Level skip
Z, R: Refill health
R, Z: Super speed
L, Z: Super punch
R, L: Heat vision
Z, L: Freeze breath

BEETLE ADVENTURE RACING

N 64



Zin in een avontuurtje. Rob Verlinden uit Alkmaar altijd. Begin in de One Player Championship mode op het Coventry Cove track. Vind de shortcut bij de boerderij met de twee hooibergen. Stuur in de hooiberg die het dichtst bij de weg staat en raak de doos die er in verborgen staat. Nu zal het woord 'Groovy' verschijnen als hint dat je de tricks hebt geaktiveerd. Beëindig nu succesvol de race. Nu zal er een Cheats selectie bij het options scherm staan.
Alien Beetle: Beëindig the Expert Championship Races succesvol.
Police Beetle: Unlock de Bonus mode door alle standaard Championships af te ronden. Beëindig de Bonus mode om de Police Beetle unlocken. Houd C-Left ingedrukt voor de sirene. Andere racers zullen dan langzamer gaan rijden en stoppen.

KENSEI: SACRED FIST

PLAY STATION



Mortal Michiel deze keer met fighting cheats. Oei, oei dat wordt ruziën om de nickname!
New costumes: In het Character Select screen druk je op ● of X om het karakter's 1ste kostuum te krijgen en op ■ of ▲ voor het tweede kostuum.
Speel als Quigtao: Finish de game in Normal mode met Yuli
Speel Akira : Finish de game in Normal mode met Yugo
Speel Cindy: Finish de game in Normal mode met Douglas
Speel Arthur: Finish de game in Normal mode met Ann
Speel Steve: Finish de game in Normal mode met Allen
Speel Sessue: Finish de game in Normal mode met Hyoma
Speel Kornelia: Finish de game in Normal mode met Heniz
Speel Genya: Finish de game in Normal mode met Saya
Speel Jelly/Billy: Finish de game in Normal mode met Kaiya
Speel Kazane: Finish de game in Normal mode met Zhou



COMMAND & CONQUER

Sandbagging trick: Je kunt zandzakken gebruiken om helemaal naar de basis van je vijand te bouwen. Als je daar eenmaal bent, bouw dan afweergeschut en schiettorens om de vijand te vernietigen.
Change Screen: Houd L ingedrukt en druk dan op C-Up of C-Down om in- of uit te zoomen.
Economics 101: Bouw een Tiberium Refinery. Daarna meteen verkopen. Je ontvangt $1,000 credits. Maar je hebt nog wel een ore truck. Je bespaart $200 credits. Als je die namelijk moest bouwen met je War Factory dan zou het je $1,200 credits hebben gekost.
Sell Men: Plaats je Mini-Gunners super dichtbij een muur van zandzakken en verkoop de muur.
Sell vehicles: Zet een voertuig waar je vanaf wilt in een repair bay, plaats de sell cursor erop en druk op A.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

More Points: Houd in de lucht ● ingedrukt en weer loslaten voordat je de grond raakt.
Alle Practice Mode Levels: Pauzeer de game en houd L1 ingedrukt en druk tegelijkertijd ■, ↑ , ←, ↑ , ●, ▲. Stop het level dat je nu speelt, ga naar het menu en je hebt alle Practice mode levels.
Big Head Mode: Pauzeer de game en houd L1 ingedrukt en druk tegelijkertijd ←, ↑ , X, ↓, ↑ , X. Stop het spel dat je aan het spelen was en start een nieuw spel.



Half Pipe Moves

Tony Hawk: Druk op ←, ←, ■ als je in de Halfpipe bent in de Street Course om een 540 Board Varial te maken
Bob Burnquist: Druk op ←, ←, ■ als je in de Halfpipe bent in de Street Course om een Fingerflip Airwalk te maken
Bob Burnquist: Druk op ↑ , ↑ , ↓, ● als je in de Halfpipe bent in de Street Course om een Backflip te maken.



APE ESCAPE

Daar kwam de aap uit de mouw van Jasper de Groot.
Easy Capture: Kruip naar de aap die je wilt vangen, als je in de 'kruipstand' staat, gooi je het net naar de aap. De Aap zal je niet opmerken.
Secret Tunnel: Vind in het second level van de 'Thick Jungle' het stopbord en duw het voor je uit om een geheime tunnel te vinden.

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR DEMO

Druk eerst op ";", waarna je de volgende cheats kan intypen.
Teamgod: Je krijgt de God mode voor al je players.
Playergod: Je krijgt de God mode voor de gekozen players.
5fingerdiscount: Laadt al je ammo op.
explore: Verken modus.

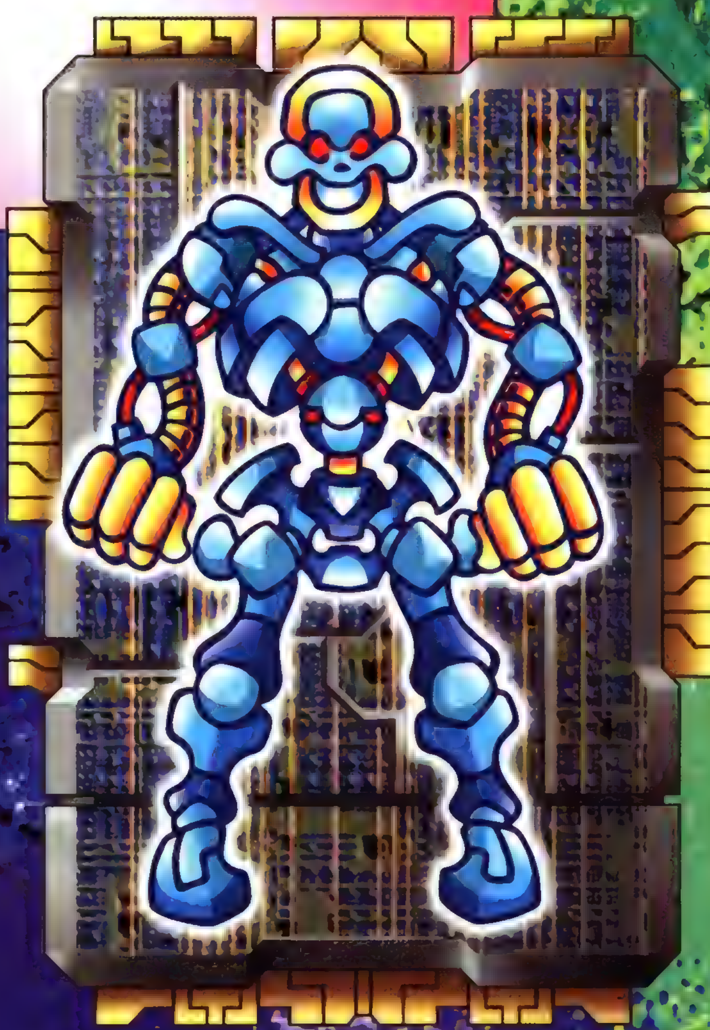
CLANS

Klamp je vast aan de klinkende Clans van Martijn Mors uit Krommenie.
Druk tijdens het spelen op de 't'-toets om de cheatregel tevoorschijn te halen. Daarna kan je één van onderstaande cheats intypen.
/godmode : God mode
/nextlevel: Je slaat een level over
/room # : Je wordt direct naar 'room' nummer # getransporteerd
/spawn # : Tovert het # objekt tevoorschijn
/moregold : Je krijgt 100 extra goud
/tinymonsters : Heeeele kleine monstertjes
/tinyplayers : Heeeele kleine spelers
/insanity: De monsters vallen elkaar aan

ANNO 1602

Heb je teveel inkoopschulden? Doe dan het volgende: save je game en ga terug naar het hoofdmenu, druk dan op 'nieuw' spel en dan op 'verder spelen'. De computer load dan de autosave en als je verder kunt spelen, zul je zien dat alle inkoopkosten verdwenen zijn. Is dat even handig?





eeuwig leven

PC

OUTCAST

Zo, jullie dachten mij er uit te niften met dat gezeur over de sun.ini van TS. Hier heb je er ook eentje! Vind de file outcast.ini in de game's directory and edit de volgende lines om de items te veranderen. (back-up de oorspronkelijke file voordat je veranderingen maakt!)

Items kosten 10 (of wat je maar wilt)

[WeaponMerchant]
m_simple_ammo = 10.000000
m_tracer_ammo = 10.000000
m_flame_ammo = 10.000000
m_boom_ammo = 10.000000
m_dart_ammo = 10.000000
m_perf_ammo = 10.000000
m_holo = 10.000000
m_dynamite = 10.000000
m_o2 = 10.000000
m_trip = 10.000000
m_health = 10.000000
m_invis = 10.000000
m_teleport = 10.000000
m_detonate = 10.000000
m_scope = 10.000000
m_tracer = 10.000000
m_perf = 10.000000
m_flame_up = 10.000000
m_dart = 10.000000
m_tracer_up = 10.000000
m_boom = 10.000000
m_simple_up = 10.000000
m_laser = 10.000000
m_flame = 10.000000
m_simple = 10.000000
m_boom_up = 10.000000

999 money

[Bonuses]
MoneyChest = 999.000000
Money = 999.000000
Life = 999.000000

Fast bullets in 1st gun

[SimpleGun]
Weight_of_bullet = 0.010000
Speed_of_bullet_min = 300.000000
Speed_of_bullet_max = 400.000000
Reloadtime_of_bullet = 20000
Lifetime_of_bullet = 20000
Friction_of_bullet = 0.000000

1st Gun veroorzaakt lekker veel Damage

[SimpleGun]
Damage = 399.000000
Burst_Size_Level_3 = 24
Burst_Size_Level_2 = 12
Burst_Size_Level_1 = 20
BulletRadius = 10.000000

Ammo Boxes hebben 999 Bullets

[SimpleGun]
AmmoBox = 999.000000



PLAY STATION

BUGS BUNNY LOST IN TIME

Alle codes moeten worden ingevoerd in het 'Era Selector' screen en de knoppen L2 + R1 moeten tegelijkertijd worden ingedrukt. Tik dan de volgende codes.

REVEAL ALL LEVELS: ■, R2, L1, ●, X, en ■ (3x)
MAXIMUM CARROTS: X, ■, R2, L1, ●, X, ■ (2x), ●
THE ENDING MOVIE: X, ■, R2, L1, ●, X, ●, ■, ●
FULL HEALTH: X, ■, R2, L1, ●, X, ●, ■, 2x ●
OBTAIN ALL ABILITIES: X, ■, R2, L1, ●, X, ■, ●, ■
ADDITIONAL KEY: X, ■, R2, L1, ●, X, ●, 2x ■

GODZILLA GENERATIONS

Verborgen Monsters

Completeer de game helemaal tot Tokyo's drie stages waarbij je de onderstaande Godzilla's gebruikt om de corresponderende monsters te unlocken.

Godzilla-1st: Beat de game als Godzilla
Godzilla-USA: Beat de game als Godzilla-1st
Minilla: Beat the game als Godzilla-USA
Dr. Serizawa: Beat de game als Minilla

DREAMCAST



DRAKAN DEMO

Druk tijdens het spelen op de Talk Button (kijk in de instellingen, normaal is dit de toets \) Tik dan een van de volgende cheats en druk op Enter om te bevestigen.
debug on : Debug mode aan
debug off : Debug mode uit
sanctuary : God mode
smeghead : Volledige health

PC



V-RALLY EDITION '99

Cheaten volgens Remco Gertens uit Geertruidenberg.
In het startscherm doe je het volgende: Druk op L + R, C-Left, C-Right, L + R. Druk op Start, in het Mode Selection scherm, houd Z ingedrukt en blijf op L klikken totdat de Cheat mode beneden in het scherm verschijnt. Cheat mode geeft special modes en de mogelijkheid om bonus cars te unlocken.

N 64



PLAY STATION

TARZAN

Oneindige levens:
Druk tijdens het spelen op: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2
Level overslaan:
Druk tijdens het spelen op: R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2(2x)

F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER

Druk tijdens het spelen tegelijk de volgende toetsen in om de cheats te activeren.
Ctrl + Alt + Shift + Home :
God mode
Ctrl + Alt + Shift + Insert :
Volledige ammo & brandstof

PC



ALIEN VS PREDATOR

Robbert Bos gaat op de uitgebreide en technische tour.
Voeg het commando "-debug" toe aan de opdrachtregel als je het spel start (bijvoorbeeld "AVP.exe -debug"). De volgende Console-commandos zijn beschikbaar als je deze optie gebruikt, en je kunt de spelhulp oproepen door het woord "LISTCMD" in te voeren in de console.
"GOD": Zorgt ervoor dat je onsterfelijk wordt.
"GIVEALLWEAPONS": Zorgt ervoor dat de Marinier en Predator over alle beschikbare wapens kunnen beschikken.
"GIMME_CHARGE": Herstelt de energie van de Predator tot 100%.
"SHOWFPS": Geeft de huidige framerate per seconde weer op het scherm.
"SHOWPOLYCOUNT": Geeft het aantal gerenderde polygonen per frame weer.
"LIGHT": Creëert een lichtbron naast de speler. Gebruik dit commando meerdere malen om een steeds feller licht te krijgen.

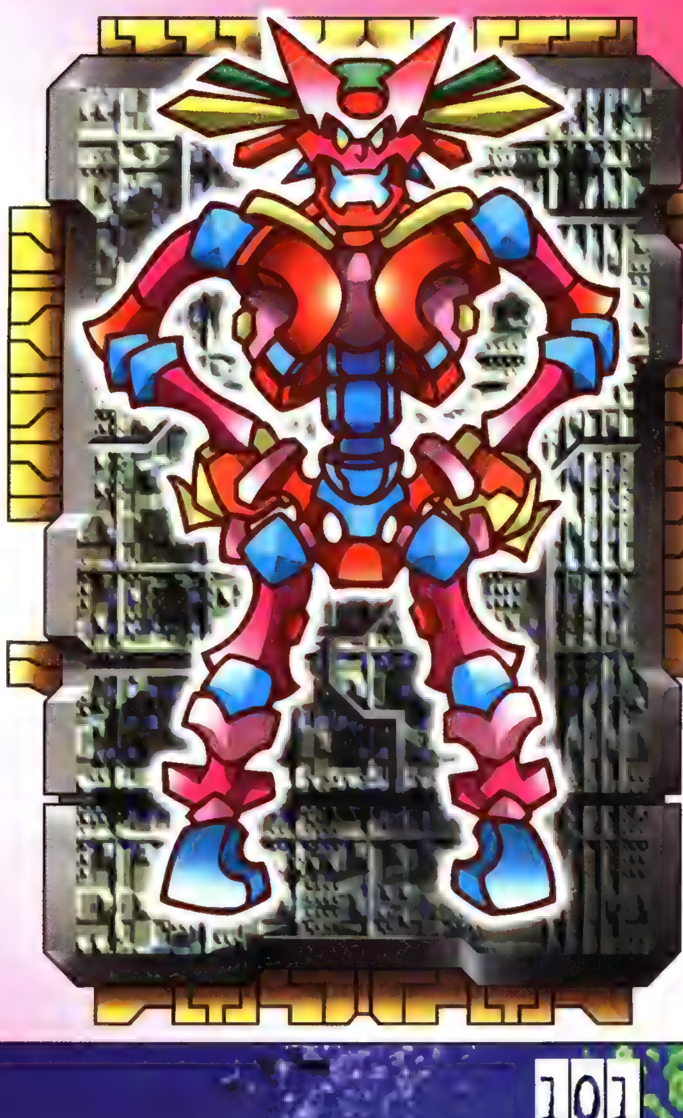
Consolecommando's voor Bots

"ALIENBOT": Creëert een Alien recht voor de speler.
"MARINEBOT #": Creëert een Marinier (of burger) van het type #.
"PREDOBOT #": Creëert een Predator van het type #.
"PREDALIENBOT" : Creëert een Predator-Alien.
"PRAETORIANBOT": Creëert een Praetorian-Alien.
"XENOBORG": Creëert een Xenoborg.
Opmerking: als je bots creëert kan het spel vastlopen of niet meer naar behoren werken. Een bot kan pas gecreëerd worden als deze ook voorkomt in het huidige level. Je kunt de modellen echter ook dwingen te laden via een commando dat je toevoegt aan de opdrachtregel. ***Voeg "-l" toe aan de opdrachtregel, gevolgd door een lijst met letters die corresponderen met de karakters die je wilt laden***:
'a' = Alien
'm' = Marinier
'p' = Predator
'c' = Burger
'x' = Xenoborg
't' = Praetorian
'r' = Predator-Alien

PC

"AvP.exe -lxc -debug" bijvoorbeeld heeft tot gevolg dat zowel de modellen van de Burger als die van de Xenoborg geladen worden (naast alle karakters die sowieso geladen worden in dat level). Onthoud dat je altijd kleine letters moet gebruiken en dat de Alien altijd geladen wordt als je alleen "-l" toevoegt.

De volgende Consolevariabelen zijn beschikbaar (vervang het #-teken door een cijfer), en de spelhulp kun je oproepen door "LISTVAR" in te voeren in de console.
"MOTIONTRACKERSPEED" : Met dit commando kun je de pulssnelheid van de bewegingsdetector van de Marinier verhogen/verlagen (van 0-16, de standaardinstelling is 1)
"TIMESCALE #" : Past de snelheid van de tijd in het spel aan. Voer bijvoorbeeld "TIMESCALE 0.5" in om de tijd op halve snelheid te laten verlopen.
"WIREFRAMEMODE #": Omgeving en/of de karakters in draadmodellen.
"DOPPLERSHIFT #": Zet het Dopplereffekt van het geluid aan of uit als je als Alien speelt.
"SKY_RED #": Past het rood in de lucht aan.
"SKY_GREEN #": Past het groen in de lucht aan.
"SKY_BLUE #": Past het blauw in de lucht aan.
"LEANSCALE #": Verandert de hellingshoek van de camera als je opzij stapt.



powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED (powersales)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications,
Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708
voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

NINTENDO

Te koop: Game Boy met 6 spellen o.a. Spiderman 3, K.O. Boxing, Turtles, Aladdin, met oplader. Prijs ƒ125,-. Tel.035-5421429, vraag naar Roderick (Baarn).

Te koop voor N64: Banjo Kazooie ƒ75,-, SubZero Mythologies ƒ60,-, Killer Instinct Gold ƒ50,-, Star Wars Rogue Squadron ƒ75,-, Turok 2 ƒ90,-, Pilot Wings ƒ50,-. Interesse? Tel.06-51691531, vraag naar Tiuri (Amsterdam Z.O.).

Te koop: NES met gamepad, joystick, game genie + codeboek en 7 spellen: Tiny Toons, Smurfen, Rescue Rangers, Kirby, Mario 2 + 3 en Kung Fu. Prijs ƒ150,-, is onderhandelbaar. Tel.0519-296280, vraag naar JW (Dokkum).

Te koop voor N64: Blast Corps ƒ60,-, Diddy Kong Racing ƒ70,-, Duke Nukem 64 ƒ60,-, Extreme G ƒ80,-, Lamborghini ƒ70,-, WCW vs NWO ƒ80,-, Zelda (incl. walkthrough-boekje) ƒ100,-. Alle spellen zijn in goede staat en inclusief origineel doosje en handleiding. Tel.0342-416159, vraag naar Remco (Barneveld).

Te koop: N64 (2 maanden oud) + 2 controllers + 1 rumble pack en 8 games waaronder o.a. Turok, Diddy Kong Racing, Lylat Wars en Mario 64. Ik heb geen vervoer. Vraagprijs ƒ750,-. Tel.0595-413511 (Uithuizermeeden).

Te koop: Mario 64 ƒ70,-, snelle bellers krijgen er een Nintendo Magazine naar keuze bij. Tel.0412-652867, vraag naar Mick (Oss).

Te koop: N64 incl. expansion pack + 9 spellen (waaronder 1 Competition Pro) + rumble pack exclusief batterijen + trucenboeken + handige opbergdoos. Prijs ƒ900,-. Tel.071-4030542, vraag naar Laurens (Rijnsburg).

Gevraagd: Wie o wie heeft voor mij de SNES versie van Final Fantasy, het liefst 1 of 2. Ik wil er ƒ25,- of ƒ35,- voor betalen. Tel.0227-502952, bel doordeweeks tussen 16.00 en 20.00 uur en vraag naar Ruben (Middenmeer).

Te koop: SNES met 5 spellen: Mortal Kombat 1, Mortal Kombat 3, Super Streetfighter 2, Mickey Mania, Donkey Kong Country 1. Over de prijs kan nog overlegd worden. Tel.0481-463466, vraag naar Kitty (Bemmel).

Te koop/te ruil gevraagd voor N64: Command & Conquer en 1080° Snowboarding. Ik heb zelf Goldeneye, Star Wars Rogue Squadron, Star Wars SOTE, Yoshi's Story, Zelda Ocarina of Time, Mario Kart 64, Wayne Gretzky's 3D Hockey, Lylat Wars. Voor beide spellen apart ben ik bereid 2 spellen te geven of een SNES met Mario Allstars en The Lion King. Tel.0172-474195, vraag naar Sjoerd (Alphen a/d Rijn).

Te koop voor N64: Nascar '99 ƒ50,-, World Cup '98 ƒ60,-, Diddy Kong Racing ƒ60,-, F1 World Grand Prix ƒ60,-. Alles in 1 koop voor ƒ180,-, alle spellen met handleiding, behalve Nascar '99. Alles in plastic doosjes. Tel.0345-510212 en vraag naar Guido, vervoer is mogelijk (Culemborg).

Te koop: Mario 64 ƒ60,- en Goldeneye ƒ65,-. Samen voor ƒ110,-. Tel.035-6853382, vragen naar Lex (Hilversum).

Te koop: SNES + 2 controllers + Super Game Boy + 11 spellen o.a. Toy Story, Super Mario Kart, Super Mario World, Street Fighter 2, Voetbal + koffer voor de spellen. Vaste prijs ƒ190,-. Tel.035-6940216 (Naarden), vraag naar Robbert.

Te koop: Massale Nintendo spellen verkoop. Alle spellen in prima staat, met doosjes en boekjes. Voor N64: Mario 64, DK Racing, Banjo Kazooie, Mystical Ninja voor ƒ55,- tot ƒ60,- per stuk, plus gratis tipsboekje naar keuze. Voor de Game Boy: Wario Land, Tiny Toons 2, Zelda, DK Land 1 voor ƒ15,- per stuk. Conker Pocket Tales voor de Color Game Boy voor ƒ30,-. Bij ieder GB spel gratis Mario 1, Turtles 1 of Tetris. Voor de SNES: Mario Kart, Zelda, Yoshi's Island voor ƒ25,- per stuk. Tel.023-5360300, bellen na 4 uur en vragen naar Pieter (Haarlem). Ik heb eventueel vervoer.

Te koop: N64, 3 controllers, 1 verlengsnoer, 1 memorycard en 7 spellen: Mario, Mario Kart, Diddy Kong Racing, Star Wars SOTE, Goldeneye, Turok 1 en Zelda. Prijs ƒ750,-. Tel.015-2626358, vraag naar Tony (Delft).

Te koop: SNES met 2 controllers met spellen zoals: DKC 2, Yoshi's Island, Fifa Soccer, Sim City enz. In totaal 8 spellen. Codes zijn gratis. Alles is in zeer goede staat. Alles in 1 koop voor ƒ150,-. Ik heb geen vervoer. Tel.020-6425478, bellen na 19.00 uur en vragen naar Maarten (Amsterdam).

Te koop: Game Boy Classic met spellen zoals: Super Mario Land 1 en 2, Turtles 2, Donkey Kong enz. In totaal 9 spelletjes. Alles is in zeer goede staat. Alles in 1 koop voor ƒ150,-. Ik heb geen vervoer. Tel.020-6425478, bellen na 19.00 uur en vragen naar Maarten (Amsterdam).

Gezocht: RPG's voor de SNES of voor de Game Boy. Tel.078-6744637, vraag naar Zibin (Strijen).

Te koop/te ruil: Mijn SNES spellen zijn o.a. Arcade Greatest Hits (6 in 1), Super Punch Out, Lufia, Flashback, Street Fighter Alpha 2. Vraag naar Zibin. Tel.078-6744637 (Strijen).

Te koop: 2e hands SNES (2 jaar oud) met 5 spellen o.a. Sim City, Donkey Kong Country 2, Super Mario Kart, Jurassic Park, Biker Mice from Mars, 2 control pads, Super Game Boy, scart aansluiting, handige meeneem koffer. Alles met doos en handleiding. Prijs ƒ400,-. Tel.033-4945486, bellen van maandag t/m vrijdag na 18.00 uur, weekend hele dag. Vraag naar Lourens (Leusden).

Te koop: SNES met 2 spellen (Super Mario Allstars en Ultimate Mortal Kombat 3), 2 controllers en kabels. Alles met boekje en doosje. Prijs ƒ150,-. Tel.0118-641869 of schrijf naar Jordy Dirven, Westmede 19, 4337 AK Middelburg.

Te koop: N64 met 2 controllers (groen, grijs), 1 memorypack, 6 spellen: Mario 64, Mario Kart 64, Bomberman 64, Mystical Ninja Starring Goemon, Fifa 64 en Zelda 64. Prijs ƒ500,-, alles met doosjes en handleiding. Tel.0493-494465 (omg. Eindhoven), vraag naar Tom.

Te koop: N64 met 2 controllers, 1 controller pack, 4 spellen: Gex 3D, Goldeneye, World Cup '98, Diddy Kong Racing. Alles samen voor ƒ500,-. Tel.020-6197851, vraag naar Robert (Amsterdam).

Te koop: Game Boy, adapter en 3 spellen: Super Mario Land 1 en 2 en Fifa '97 + doosjes. In perfecte staat. Prijs ± ƒ50,-. Woon je in de buurt van Utrecht bel dan Tel.0348-563358, ik heb geen vervoer. Vraag naar Giel-Jan.

Te koop: SNES (16-bit), 22 spellen incl. boekjes en doosjes, Nintendo Scope, 2 controllers, 2 programmeerbare joysticks, converter voor USA spellen, Super Game Boy + 3 GB spellen. Alles compleet incl. bekabeling. Vraagprijs ƒ750,-. Tel.0111-450540, bellen na 20.00 uur (Zierikzee).

Te koop: Complete N64 met doos en kabels + 2 controllers (grijs/blauw) + expansion pack + action replay (cheat card) + 1 rumble pack + de spellen: Mario 64, Goldeneye 007, NBA Hangtime, TopGear OverDrive + NBA Live '99. Alles z.g.a.n. en alles met doosjes en boekjes. Prijs ƒ499,-. Tel.030-2291855, vraag naar David (Bilthoven).

Te koop: NES + controllers + pistool en 13 spellen o.a. MegaMan 3, Mario 1 en 3, Ducktales, Festers Quest, Turtles 2 en Batman. Prijs ƒ150,-. Voor ƒ225,- krijg je er een tv bij (kleur + afstandsbediening). Tel.050-5494261 (Groningen), vraag naar Florian. Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: Voor de SNES 4 spellen: Super Punch Out ƒ25,-, Arcade Greatest Hits (6 in 1) ƒ20,-, Lufia ƒ30,-, Streetfighter Alpha 2 ƒ30,-. 4 voor ƒ85,- of ruilen tegen een NES (8-bit) met 2 joypads en minimaal 5 spellen. Tel.078-6744637 (Strijen), vraag naar Zibin.

Te koop/te ruil voor N64: Turok 2: Seeds of Evil ƒ75,-, Quake 2 ƒ110,-, Duke Nukem 64 ƒ60,-, Super Mario 64 ƒ50,-, Fifa RTWC '98 ƒ65,-, Bomberman 64 ƒ60,- of ruilen tegen WCW/NWO Revenge. Vraag naar Danny. Tel.0523-614600 (Dedemsvaart), ik heb geen vervoer en wil niet per post.

Te koop: SNES 16 bit uitgebreid (USA) + gewone controller + Stealth controller + spellen voor ƒ300,-. Tel.024-3453677 (Nijmegen), vraag naar Eric.

Te koop voor Game Boy en Game Boy Color: Voor de Game Boy: Warioland, Ducktales 2 en Megaman 3 voor ƒ20,- per stuk. Voor de GB Color: Crazy Castle 3 voor ƒ50,-. Wil je ze graag hebben, bel dan naar Niels. Tel.0341-257173 (Nunspeet Gld.).

powersales

Te koop: SNES, 5 spellen, 2 controllers met doos in goede staat. Prijs nader overeen te komen. Tel.0228-517862 (Grootebroek, bij Hoorn), vraag naar Rens, bellen na 18.00 uur. Ik heb geen vervoer.

Te koop: N64 + 6 spellen, 1 memorycard, 1 rumble pack, 1 controller, alles zo goed als nieuw, 6 maanden oud en de spellen Goldeneye, Body Harvest, Zelda (met complete walkthrough), Extreme G2, Snowboard Kids en Mario 64. Prijs ƒ750,-. Tel.06-50824755, vraag naar Tom (Heerhugowaard).

Te koop: N64 + 2 controllers + rumble pack + controller pack + Super Mario 64 en Zelda voor ƒ300,-. Alles compleet met doosje en boekje. Snelle bellers krijgen er een complete walkthrough van Zelda bij. Tel.030-6961591, vraag naar Tjerk of Tel.06-22641197 (Zeist).

Te koop: N64 met de spellen Pilotwings 64, Mario Kart 64, Mario 64 en Mace: The Dark Age. Alles compleet en in perfecte staat. Vraagprijs ƒ375,-. Tel.0523-616187 (Drenthe), vraag naar Sjoerd.

Te ruil/te koop voor N64: Lylat Wars, Mischief Makers, Turok 1, Snowboard Kids, War Gods, Rampage, Killer Instinct en Bomberman. Tel.013-4562158, vraag naar Jan (Tilburg).

Te koop: N64 spel 1080° Snowboarding voor ƒ40,-. Tel.071-4026809, vraag naar Rolf of Sander (Rijnsburg).

Te koop: N64 met de spellen Fifa '99 voor ƒ90,-, Turok 2 voor ƒ75,-, Goldeneye voor ƒ65,-, World Cup '98 voor ƒ60,- en F1 World Grand Prix voor ƒ60,- + 2 controllers en een controlpack. Alles in 1 koop voor ƒ600,-. Tel.0294-291627, vraag naar Gert-Jan (Baambrugge).

Te koop gevraagd: N64 met het liefst de spellen Goldeneye en Zelda. Tel.010-5212193 (vlakbij Rotterdam), vraag naar Olivier.

Te ruil voor N64: Blast Corps & MN Starring Goemon tegen leuk spel van jou (allebei compleet). Liefst Perfect Dark, Castlevania of Donkey Kong. Tel.0527-291810 of Tel.06-23106921 (Blokzijl).

Te koop/te ruil voor N64: Zelda, Top Gear Rally, 1080∞ Snowboarding, Mario Kart, Star Wars (Shadows of the Empire) en Banjo Kazooie ruilen tegen Turok 2, Duke Nukem (Zero Hour), Quake 2, Mortal Kombat (Trilogy). Tel.0184-652652 (Giessenburg), vraag naar Daniïl.

Te ruil voor N64: MK Mythologies SZ ruilen tegen MK Trilogy of Rakuga Kids. Tel.0495-521391, vraag naar Folkert (Weert).

Gevraagd: Final Fantasy 3 voor de SNES, eventueel ruilen tegen 1 van mijn RPG's. Tel.023-5624705 (Hoofddorp), bellen na 18.00 uur.

Te koop: N64 + 1 controller + Zelda incl. rumble pack. Prijs ƒ275,-. Tel.035-5252432, vraag naar Menno (Huizen).

Te koop: N64 + 4 controllers, 3 rumble packs, 2 memorycards + 3 spellen (Mario Kart, 007, MK Sub-Zero) + een hoop codes voor ƒ500,-. Spellen te ruil of los te koop voor ƒ70,- per stuk. Game Boy + 5 spellen voor ƒ75,-. NES + game genie + Mario 3 + 4 controllers voor ƒ50,-. Tel.026-3216897 of Tel.06-21673346, vraag naar Quy (Arnhem).

Te koop/te ruil: 5 N64 spellen: Turok, Lamborghini (automobili), Bio Freaks, Mortal Kombat Trilogy, Extreme-G. De prijs verschilt van ƒ70,- tot ƒ90,-. Ze zijn ook te ruil voor een ander leuk spel. Tel.030-2287407, vraag naar Gijs (omg. Utrecht).

Te koop voor N64: Turok 2, Seeds of Evil ƒ95,-, Star Wars Rogue Squadron ƒ85,-, Cruis'n USA ƒ60,-, Cruis'n World ƒ70,-, Super Mario ƒ55,-, SCARS ƒ75,-, Yoshi's Story ƒ65,-, Diddy Kong Racing ƒ70,-. Bij elk spel dat je koopt, krijg je een Nintendo blad gratis. Madcatz stuur met gaspedalen en Force pack voor ƒ100,-. Controllers per stuk ƒ30,-, 2 voor ƒ50,-. Alles in 1 koop voor ƒ750,- (dat is ƒ25,- korting) en je hebt alle Nintendo bladen. Spellen zijn zonder handleiding en zonder doosje, behalve Star Wars. Vervoer omg. Gorinchem. Tel.0184-651467, vraag naar Wim.

Te koop: Nintendo MK-X met geweer, 4 kastjes, handbediening voor ƒ50,- incl. het spel S.P.R. Mario. Tel.0492-363865, vraag naar Danny.

Te koop/te ruil voor de SNES: DKC 2 ƒ30,-, MK 2 ƒ35,-, Streetfighter Alpha 2 ƒ30,-, Lost Vikings 2 ƒ35,-, Weapon Lord ƒ30,-, Super Metroid ƒ27,50 of alle 6 voor ƒ150,- of ruilen tegen een ander leuk spel. Alles met doosje, boekje + codes. Tel.078-6744637, vraag naar Zibin (Strijen).

Te koop gevraagd: Game Boy spellen, ik ben bereid ƒ12,50 per spel te betalen. Tevens te koop: NES met 2 joysticks, 2 spellen en 1 pistool voor ƒ25,-. Tel.010-4667439, vraag naar Talip (Rotterdam).

Te ruil: Mijn Banjo Kazooie, Lylat Wars of Mystical Ninja (alles compleet met boekje + doosje) tegen jouw F-Zero X, Castlevania, Quake 2 of Goldeneye. Tel.0541-353162 (Denekamp), vraag naar Niek.

Te koop voor N64: Aero Gauge, Beetle Adventure Racing, Bio Freaks, Body Harvest, Castlevania, Command & Conquer, Extreme G 1, Extreme G 2, Goldeneye, Lylat Wars, Mario Kart, Quake 1, Quake 2, Shadow Man, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode One Racer, Super Mario, 1080°Snowboarding, Turok 2, Wipeout 64, World Cup '98, Zelda: Ocarina of Time, ISS '98. De prijs per spel is ± ƒ75,-. Tel.0595-424838, vraag naar Jasper (Den Andel).

Te koop: N64 + 2 controllers en 7 spellen: 1080 Snowboarding, F1 World Grand Prix, WWF Warzone, Mario 64, Fifa '98, V-Rally '99, Kobe Bryant in NBA Courtside + memorycard. Alles met boekjes en doosjes, behalve Mario 64. Prijs ƒ500,-. Tel.026-3817426 (Arnhem), vraag naar Rodin.

Te koop voor N64: Turok 2 ƒ80,-, Fifa 64 ƒ35,-, Multi Racing Championship ƒ45,-. Alles in 1 koop voor ƒ125,-. Tel.073-6211644 (Den Bosch), bellen na 16.00 uur en vragen naar Wouter.

Te koop voor N64: Turok 1 ƒ40,-, Turok 2 ƒ90,-, Duke Nukem 64 ƒ40,-, Quake 1 ƒ40,-, Quake 2 ƒ90,-, Mace the Dark Ages ƒ40,-. Tel.0511-476507, bellen tussen 18.00 en 20.00 uur met J. Brouwer, Hardegarijp (bij Leeuwarden).

Te koop: N64 + controller + memorycard + 3 spellen: Mario 64, Goldeneye 007, Mission Impossible. Alles in doosjes met bijbehorende boekjes voor maar ƒ399,-. Tel.0575-523181 (Zutphen), vraag naar Thomas.

Te koop/te ruil voor N64: Holy Magic Century tegen Banjo Kazooie, Quake 2 of Shadow Man of te koop voor ƒ75,-. Over de prijs kan onderhandeld worden. Tel.030-2522326 (Utrecht), vraag naar Ruben.

Te koop/te ruil voor N64: Mijn NBA Jam '99 ruilen tegen jouw South Park of te koop voor ƒ60,-. Tel.0314-343633 (Doetinchem), vraag naar Tim.

Te koop: SNES + 2 controllers, 8 spellen o.a. Mario Kart en Donkey Kong, alle kabels, opbergtas en een Super Game Boy. Prijs ƒ349,-, alleen alles in 1 koop. Tel.073-5219253 (Rosmalen), bellen na 16.30 uur en vragen naar Ruud (ik heb geen vervoer).

Te koop/te ruil voor de SNES: Art of Fighting (USA) ƒ25,-, Dragonball Z (Jap) ƒ25,-, Darius Twin (Jap) ƒ30,-, Edonno (Jap) ƒ30,-. 2 voor ƒ40,-, 4 voor ƒ75,- of ruilen tegen een ander leuk spel. Tevens te koop een spel voor de Game Boy voor ƒ20,-. Tel.078-6744637 (Strijen), vraag naar Zibin.

Te koop: SNES + 2 controllers + 17 spellen o.a. NBA Jam TE, Sim City, Theme Park, Young Merlin en Street Racer. Alles in 1 voor ƒ250,-. Tel.0223-642997, bellen na 18.00 uur (Den Helder). Vragen naar Dave, ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil voor N64: Mijn WWF Warzone tegen jouw South Park of ƒ60,- voor WWF Warzone. Tel.0314-343633. E-mail:tim.wanders@operamail.com (Doetinchem), vraag naar Tim.

Te koop voor N64: Turok 2, San Francisco Rush Racing, F1 World Grand Prix. Alledrie samen voor ƒ150,-. Tel.0592-317463, vraag naar Jan-Hans. Alleen zelf afhalen (Assen).

Te koop gevraagd: Donkey Kong Country 3 voor de SNES. Redelijke prijs. Tel.030-2623161, vragen naar Marion (Utrecht).

Te koop/te ruil voor N64: Rogue Squadron incl. handleiding en originele doos. Graag tegen een ander N64 spel (b.v. Castlevania). Tel.0384530419 en vraag naar Eric (Zwolle).

Te koop: Gewone Game Boy met 4 spellen: Kirby's Dreamland, Bart Simpson: Escape from Camp Deadly, The Legend of Zelda: Link's Awakening en Parodius. Je krijgt er ook een Game Boy koffer bij. Prijs ƒ125,-. Tel.015-2566013 (Delft, ZH), vraag naar Paul.

Te koop voor N64: F1 World Grand Prix ƒ75,-, Turok + een tipboek ƒ70,-, Mortal Kombat 4 (USA) ƒ85,-, WWF Warzone ƒ85,-, Mystical Ninja ƒ75,-, Body Harvest ƒ65,-, Killer Instinct Gold ƒ70,-. Allemaal met bijbehorend doosje. Alles in 1 koop voor ƒ475,-. Telefoon .010-4663235 (Rotterdam).

Te koop: SNES met Super Game Boy en Mario World met alle nodige kabels. Prijs ƒ50,-. Tel.046-4855746 (Limburg).

Te koop/te ruil: Turok 2 voor ƒ80,- + codes, met boekje en doosje of ruilen voor South Park met boekje en doosje. Telefoon 0343-572945, vraag naar Marvin, liefst in de omgeving van Utrecht. Ik heb geen vervoer.

powersales

Te koop: Nintendo 64, i.z.g.st., 7 maanden oud, 3 spellen met handleiding: Goldeneye, Mission: Impossible, Mario 64, 2 controllers (1 blauwe en 1 grijze). Prijs in overleg. Tel.035-5316465, vraag naar Klaas.

PLAYSTATION

Te koop gevraagd: 1 Mb memorykaart en 1 originele PSX controller. Tel.077-3733736, vraag naar Maarten, omg. Tegelen.

Te koop: Driver ƒ100,-, Hi-Octane ƒ15,-, Tekken 2 ƒ35,-. Alle spellen met handleiding. Tel.0347-376431 (Vianen), vraag naar Elliot.

Te koop: MK 4 ƒ60,- (zonder boekje), Micro Machines V3 ƒ45,-, Moto Racer ƒ45,- met codes. Alles bij elkaar voor ƒ100,-, als je snel reageert krijg je er een demo van Silent Hill bij. Tel.0182-384159, vraag naar Laurens (Schoonhoven).

Te ruil: Mijn memorycard 8 Mb (120 blocks) tegen 3 memorycards van 1 Mb (15 blocks) in zeer goede staat. Tel.06-25514008 (omg. Venlo), vraag naar Niels.

Gevraagd:: PlayStation met 1 controller + spel Time Crisis (met gun) + kabels. Schrijf naar: Jordy Dirven, Westmede 19, 4337 AK Middelburg of Tel.0118-641869.

Te koop: PlayStation + Dual Shock controller met de spellen Resident Evil 2, R-Type Delta en 2 demo's. Prijs ƒ350,-. Tel.020-6133124, vraag naar Paul, spreek eventueel in op het antwoordapparaat (Amsterdam).

Te koop: ± 20 PSX spelletjes voor ƒ20,- per stuk, alles moet weg wegens verkoop PlayStation. Tel.0180-427328, bellen na 16.00 uur en vragen naar André (Ridderkerk).

Te ruil: Mijn Rival Schools 2 (Japanse import) tegen jouw Final Fantasy 7 (liefst PAL, maar hoeft niet). Tel.06-25514008, vraag naar Niels (omg. Venlo).

Te koop gevraagd: PlayStation + 1 controller en het liefst omgebouwd. Tel.0343-575760, vraag naar René (Wijk bij Duurstede).

Te ruil voor PlayStation: NBA Jam TE, Tekken 2, Need for Speed 2, Fade to Black, Road Rash, 4 demo's voor de 1e beller. B.v. 4 of 5 van mijn spellen tegen 1 of 2 nieuwe spellen zoals: Metal Gear Solid, Tenchu, Silent Hill, Duke Nukem TTK. Tevens gezocht: C&C Red Alert en Fighting Force. Tel.0548-615073 (Nijverdal), vraag naar Laurens. Ik heb geen vervoer.

Te koop: PlayStation met 1 controller en 5 spellen o.a. Rayman, V-Rally, Croc, Battle Arena Toshinden 2, Fifa '96 + 3 demo's en alle toebehorende kabels. Prijs ƒ450,-. Tel.0184-601362, vraag naar R. Ahaloui (Nieuwpoort). Ik heb geen vervoer.

Te ruil: Mijn NFS 3, TR 2, Psychic Detective tegen jouw FF 7, Um Jammer Lammy, RR 4, Twisted Metal 3, G-Police 2 of CB 2. Tevens te ruil mijn Rival Schools 2 (Jap. Import, dus NTSC) tegen FF 7 plus nog 1 van de bovengenoemde spellen. Tevens een 8 Mb memorycard te koop voor ƒ20,-. Tel.06-25514008 (omg. Venlo), vraag naar Niels.

Te koop: PlayStation + 2 controllers + een memorycard, 10 spellen (o.a. Fifa '99, Driver, Diablo, Tekken 2 etc.) en verschillende demo's. Prijs ƒ900,-. Tel.0416-320043, bellen na 6 uur 's avonds en vragen naar Christian (Drunen).

Te koop: NFS, NHL, Powerplay '98, Fade to Black, Twisted Metal, Chronicles of the Sword, V-Rally, Tomb Raider, Casper, Command & Conquer, Twisted Metal 2, Need for Speed 2. Prijs ƒ20,- per stuk. Tel.0341-257173 (Nunspeet, Gelderland), vraag naar Niels.

Te koop: PlayStation + 2 controllers + memorycard + 10 spellen o.a. GTA, RSD 2, Die Hard, GT, CLB 2, Time Crisis + gun + 5 demo's. Omg. Haarlem. Tel.023-5252097, vraag naar Reinier. Prijs ƒ700,- (4 maanden oud).

Te koop: Rascal ƒ50,-, MK 3 ƒ30,-, Streetfighter The Movie ƒ25,- of ruilen MK 3 tegen Crash 1. Tel.071-3414661, vraag naar Jeroen, liefst na 5 uur bellen.

Te koop gevraagd: PlayStation met 1 of 2 controllers en als het kan met spellen. Tel.0186-610087.

Te koop: ISS Pro ƒ30,-, Wild 9 ƒ40,-, Monster Trucks ƒ25,-, Crime Killer ƒ20,-, Jersey Devil ƒ30,-, Tomb Raider ƒ20,-, Robo Pit ƒ25,-, G-Police ƒ35,- of alles in 1 koop voor ƒ200,-. Alles met boekje en hoesje. Ik wil ook wel 1 spel van mij ruilen tegen jouw Bushido Blade, WWF Nitro of een ander tof spel. Tel.0416-336089, bellen na 15.00 uur, vragen naar Bruce (Waalwijk).

PC

Te koop: Notebook 486 DX2 50 Mhz, 8 Mb RAM, 490 Mb Harddisk, diskdrive, accu (nieuw), adapter, draagtas, docking station, netwerkkaart, 16 bits stereo geluidskaart, 2 speed Sony cd-rom drive. Extern: toetsenbord, SVGA monitor, muis en 25 watt stereo speakers. Windows 95, Office 97, Corel Printhouse, IBM AntiVirus. Prijs ƒ950,-. Tel.010-5922757 (Maassluis). Vraag naar Hans, bellen na 17.00 uur.

Te koop: Indiana Jones Fate of Atlantis, Conquest of the New World, Screamer, Rise of the Triad, Lemmings Oh No More Lemmings, A2 Racer voor ƒ10,- per stuk. C&C + Covert Operations ƒ25,-, Dune 2000 ƒ30,-, Tank Racer ƒ20,-, Excessive Speed ƒ20,-, StarCraft ƒ30,-, Duke Nukem 3D ƒ20,-, Warcraft 2 + expansion set ƒ25,-. Alle spellen zijn incl. boekjes of handleiding. Bij aankoop van meerdere spellen korting. Tel.06-28255435, bellen voor 13.00 uur of na 18.00 uur. Vraag naar John (Delft).

Te koop op CD-Rom: Mortal Kombat Trilogy ƒ15,-, Dungeon Keeper ƒ10,-, Quake ƒ10,- (+ Mission Pack 2 ƒ15,-), Total Annihilation ƒ15,-, Carmageddon ƒ10,-, Hexen ƒ7,50 en Toshinden ƒ7,50. Allemaal met doos en handleiding. Niet te ruilen voor andere spellen. Ik heb ook nog een heleboel demo cd's voor ƒ2,- per stuk. Tel.050-3012031, vraag naar Herbert (Bedum).

Te koop: Rollercoaster Tycoon, Zork Grand Inquisitor, Riven the Sequel to Myst + strategiegids. Alles in goede staat met doos en handleiding. Prijs in overleg. Tel.0492-366457 (Gemert), vraag naar Nick.

Te koop: The Phantom Menace en Commandos BTCOD en South Park voor ƒ20,- per stuk. Samen voor ƒ35,-. Tel.06-21592935 (Maarsen) of E-mail:cindyvermij@hotmail.com.

Te koop: Destruction Derby 2 met doos en handleiding ƒ10,-. Tel.0515-532028, bellen na 16.30, ik heb geen vervoer, vraag naar Aldert.

Te koop: Dungeon Keeper ƒ25,-, Interstate '76 (2 cd's) ƒ20,-, F15 Strike Eagle 3 ƒ15,-, Screamer ƒ10,-, TFX ƒ7,50, Strikepoimt: The Hex Missions ƒ10,-, Star Command: Revolutions ƒ10,-. Of alles in 1 koop voor ƒ85,-. Gezocht: Dark Forces 2: Jedi Knight (eventueel ook te ruil). Tel.071-5768427 (bij Leiden), vraag naar Laurens-Jan. E-mail:j.a.portegies@wxs.nl.

Te koop: World Cup '98 ƒ15,- & Combi Red Alert + Red Alert Counterstrike ƒ20,-. Beiden zijn in goede staat met doos, maar zonder handleiding. Tel.040-2123014, vraag naar Joris (Eindhoven).

Te koop: Microsoft Sidewinder joystick, weinig gebruikt ƒ60,- en het spel Age of Empires (met doosje + boekje) ƒ25,-. Tel.0416-377544 (Drunen), vraag naar Felix.

Te koop/te ruil: Wie wil zijn Delta Force ruilen tegen mijn Settlers 3. Te koop: Populous 3 met doos en boekje ƒ75,- en Commandos 1 met doos en boekje ƒ50,-. E-mail:henk.middendorp@tip.nl. Tel.071-5611162, vraag naar Jurjen (omg. Voorschoten/Leiden).

Te koop: Grand Theft Auto, London edition en Moto Racer 2. Originele spellen samen voor ƒ40,-. Tel.033-4563192, vraag naar Sebastiaan (Amersfoort).

Te koop: Lego Island ƒ15,- met handleiding en doos, SVGA kaart (nieuw, nooit gebruikt) ƒ75,-, Lego Technic Cyberlab ƒ10,- of ruilen tegen een 3D kaart (met bijbetaling). Tel.076-5139268 en vraag naar Jamie of E-mail:dikkie@casema.net. Ik woon in de omgeving van Breda.

Te koop op CD-Rom: Destruction Derby, Megarace 2, Davis Cup Tennis, Onside Soccer, Fifa '96, EK '96, Who Shot Johnny Rock?, Warcraft 2, KKND, Sim City, Theme Park, Toonstruck, Chewy, Full Throttle, Day of the Tentacle, Sam & Max, Down in the Dumps, 11th Hour, LBA, SSF2T, Primal Rage, Pray for Death, ROTT en nog een paar. Ideaal voor 486. Alles is origineel plus bijbehorend boekje. Alles in 1 koop voor ƒ100,-. Tel.0521-519168 (Steenwijk), vraag naar Dennis.

Te koop: GTA, Sin, Shogo, Half-Life, Knights and Merchants, Tomb Raider 2 + add on en X Wing vs Tie Fighter + joystick. Alle spellen zijn origineel in verpakking en kosten ƒ25,- per stuk. Tel.0543-533626, vraag naar Dirk (Winterswijk), bellen op maandag na 19.00 uur of E-mail:loryn@thesite.nl, alles via de post.

Te koop: Kingpin, Life of Crime ƒ85,-, Tex Murphy deel 1 ƒ25,-, Tex Murphy deel 2, The Pandora ƒ35,-, Tex Murphy deel 3, Overseer ƒ45,-, Sin ƒ35,-. Alle spellen zijn origineel. Tel.030-2616661, doordeweeks bellen na 18.00 uur, vragen naar Paul (Maarssen).

Gevraagd op CD-Rom: Tru-Flite 3D model Flight Simulator, ik geef er een goede prijs voor. Ik wil hem ook wel ruilen tegen andere spellen: Max 2-3, Rollcage, Motocross Madness, Fifa '99, Sierra Sports Ski Racing en Virtua Fighter PC. Tel.0318-511773, vraag naar Gilbert (Veenendaal).

Te koop: Dune 2000, Settlers 3, Gangsters, SCARS, Civilization, Toca 2 Touringcar, Deathkarz, Aliens vs Predator, Half Life, Colin McRae Rally, GTA London, Delta Force. Alles bij elkaar voor ƒ550,-. Tel.020-6222407 (Amsterdam), vraag naar Ilyas, ik heb vervoer.

Te koop: C&C 3: Tiberian Sun voor ƒ60,-. Tel.072-5335598, vraag naar Bart. E-mail:bdeman@multiweb.nl (Heiloo).

Te ruil: Dune 2000 (met doos en handleiding), nauwelijks gebruikt, ruilen voor Delta Force of Star Shot of Worms 2 of Armageddon of Excessive Speed. Tel.010-2847188, vraag naar Tim (Capelle a/d Ijssel).

Te koop: C&C Tiberian Sun, nog maar 1 x gebruikt, incl. doos en boekjes. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0592-263291, vraag naar Peter (Gieten).

Te koop: Sega Saturn + controller + Predator 2 gun + stuur + 3 spellen. Prijs ƒ200,-. Tel.06-25552091, vraag naar Ricardo.

Te koop: South Park desktop en screensavers, Powerboat Racing en Worms 2. Prijs ƒ15,- per stuk of alles samen voor ƒ40,- of ruilen tegen Midtown Madness of Delta Force. Alle spellen zijn met doos en handleiding. Tel.073-5941973, vraag naar Sjors (St. Michielsgestel).

Te koop gevraagd: De full version van One Must Fall. Tel.0534312926, vraag naar Nick (Enschede).

Te koop: Kingpin, Need for Speed 4 High Stakes, Wild Metal Country, Midtown Madness, Machines, Outcast. Prijs per stuk ƒ25,-. Alle zes voor ƒ125,-. Worms, Armageddon, Rollcage, Tomb Raider 3, Half-Life, Speed Busters, Powerslide, Need for Speed 3. Prijs per stuk ƒ20,-, alle zeven samen voor ƒ120,-. South Park, Need for Speed 2, Tomb Raider 2, Jane's Advanced Tactical Fighters, NBA Live '99. Prijs per stuk ƒ15,-, alle vijf samen ƒ60,-. Ik betaal de post. Tel.0187-681532, vraag naar Reinier (Ouddorp).

Gezocht: Het spel Dead or Alive op Sega Saturn, dit spel is enkel in Japan uitgekomen. Heb je een geïmporteerde versie bel me dan. Tel.0032-34816786 (vanuit Nederland) of vanuit België Tel.03/4816786, vraag naar Maarten. Ik ben bereid 700 à 1000 Bfr. te betalen of prijs nader overeen te komen.

Te koop: Redneck Rampage ƒ30,-, MK 3 ƒ25,-, Duke Nukem 3D + plutonium pack ƒ50,-, Dark Forces ƒ25,-, Alien ƒ15,-, World of Combat 3 in 1 ƒ20,-, Fifa International Soccer ƒ15,-, Secret Mission ƒ30,-, Virtua Chess ƒ20,-. Alle spellen zijn origineel in verpakking met handleiding. Tel.023-5551364, vraag naar Erik (Haarlemmermeer).

Te koop: Monkey Island 3, Blade Runner, Tomb Raider 2 en Atlantis. Alles origineel en in doos voor ƒ40,- per stuk. Of alle spellen samen voor ƒ150,-. De 1e koper krijgt gratis demo's. Tel.077-4672125 (Kronenberg), vragen naar Niek.

Te koop: TOCA Touring Cars, inclusief doosje en handleiding, 1x gebruikt. Ik verkoop hem omdat mijn computer te langzaam is. Prijs ƒ75,-. Tel.023-5371321, bel tussen 19.00 en 20.00 uur, niet in het weekend. Vraag naar Remco (Santpoort-Noord).

Gezocht: Need for Speed 1 en V-Rally. Te koop: Competitie Manager '98-'99 ƒ10,-, Powerboat Racing ƒ15,-, Roland Garros 1998 ƒ10,-. Tel.040-2857383, vraag naar Lukas (Geldrop).

Te koop: Emergency Fighters for Life (met doos en boekje) ƒ20,-, A2 Racer 2 (zonder doos, maar met boekje) ƒ25,- of samen voor ƒ40,-. Ik wil deze spellen ook wel ruilen tegen Airline Tycoon, maar ik wil AT ook wel voor een redelijke prijs van je kopen. Voor snelle bellers heb ik ook nog een demo-cd. Tel.0547-275158 (Goor), liefst bellen tussen 3 en 5 uur en vragen naar Edo. Ik heb geen vervoer, maar ik wil het wel over de post doen.

Te koop:: Grim Fandango ƒ25,-, Need for Speed 3 ƒ25,-, Carmageddon 2 ƒ20,-, SWAT 2 ƒ20,-, Worms 2 ƒ15,-, Knights & Merchants ƒ20,-, Larry's Casino ƒ15,-, Emergency ƒ15,-, Flight Unlimited 2 ƒ15,-, Baseball Pro ƒ10,-, Cannon Fodder 1 + 2 ƒ15,-, Red Baron 2 ƒ15,-. Tel.0344-617095, vraag naar Marten (Tiel).

Te koop: Stuur met voetpedalen voor iedere PC. Nieuw in doos, merk Mad Catz, met 8 knoppen en schakelknop. Prijs ƒ75,-. Tel.0492-363865, vraag naar Danny.

Te koop: Space Quest 6 ƒ20,-, Dark Reign ƒ25,-, 7 Quest + The 11th Hour ƒ40,-, Lost Eden ƒ20,-, The Settlers 3 ƒ40,-, Earth Siege 2 ƒ20,-, Ecstatica ƒ15,-, Bad Mojo ƒ30,-, ATF Gold ƒ30,-, Dark Omen (Warhammer) ƒ30,-, Grand Prix 2 ƒ20,-, Apache Longbow ƒ25,-, Fade to Black ƒ20,-. Alles is in originele staat en met boek en/of doos. Gezocht: The Dig te koop of te ruil. Tel.010-4148004, vraag naar Graham.

Gezocht/te ruil: Ik ben op zoek naar de PC spellen Sim City 3000 en Roller Coaster Tycoon. Over de prijs worden we het wel eens, maar ze moeten wel in goede staat zijn. Je kan ze ook ruilen tegen Earthworm Jim 1 en 2 (op een dubbel cd), het spel Rally Championship, Little Big Adventure 1, Kuifje in Tibet of Asterix en Obelix. Deze spellen zijn in goede staat. Tel.020-6416794, bellen na 18.30 uur en vragen naar Florian. E-mail:jhpp@wxs.nl, ik heb geen vervoer.

Te koop: Incoming ƒ15,-, G-Police ƒ15,-, Skunny Karts ƒ10,-, Actua Tennis ƒ15,-, Actua Soccer 2 ƒ15,-, Dance E-Jay ƒ15,-, Ultimate Race Pro ƒ30,-. Alles origineel en i.z.g.st. Tel.0416-344682, vraag naar Djordi (Waalwijk).

Te ruil: Wie wil zijn/haar Rollercoaster Tycoon (origineel) ruilen voor mijn Redline Racer, Ultimate Race Pro, Actua Soccer 2 & Total Annihilation (alles origineel). Tel.0115-441729, vraag naar Tim.

SEGA

Te koop: Sega MegaDrive 2 met 2 controllers in zeer goede staat. Inclusief 8 spellen o.a. Sonic 1, 2 en 3 en Knuckles, alles met handleiding. Prijs ƒ100,- all in. Tel.0499-475765, vraag naar Rob (Breugel).

Te koop: Sega MegaDrive 16 bit met 1 controller en 4 spellen: Sonic 1, The Story of Thor, Theme Park en Wonderboy in Monsterworld. Prijs ƒ100,-. Tel.0493-494465, omg. Eindhoven, vraag naar Tom.

Te koop: Sega 16 bit met 25 spellen o.a. Fifa, Urban Strike, Batman, Super Monaco, Road Race 2. Prijs ƒ80,- , vraag naar Sander of Rolf. Tel.071-4026809 (Rijnsburg).

Gevraagd voor Sega MegaDrive 2: Sonic the Hedgehog 3. Vaste prijs ƒ15,-. Tel.070-3651225 (uitsluitend Den Haag), vraag naar Mark.

DIVERSEN

Te koop/te ruil: Body Harvest 1000 Bfr., Mystical Ninja 1000 Bfr., Lylat Wars (incl. rumble pack) 1200 Bfr. of ruilen tegen Duke Nukem Zero Hour, Quake, Doom 64 of wat dan ook. Kan ook 2 spellen ruilen tegen 1 goed spel. Tel.011/525731 (België), Houthalen.

Te koop: Atari Lynx met 6 spellen (Batman, Soccer, Turbo Subm., Shadow of the Beast, Switchblade 2 en Rampage). Prijs ƒ50,-. Tel.0519-296280, vraag naar JW (Dokkum).

Te koop/te ruil: GameBoy + vergrootglas, accu, 4-player adapter en 8 spellen: MK2, Killer Instinct, Hercules, Tetris, Looney Tunes, Earthworm Jim, Felix the Cat en NBA Jam. Prijs ƒ250,-, prijs is bespreekbaar of ruilen tegen een PlayStation + controller. Tel.0519-296280, vraag naar JW (Dokkum).

Te ruil: N64 met 2 joysticks en 2 spellen Mario 64 en Micro Machines tegen 1 PlayStation met 1 of 2 spellen + 2 joysticks b.v. Resident Evil 1, Moto Racer 1, Spice Girls of ander leuke spellen. Tel.0343-531533, vraag naar Elmer (Driebergen).

Gevraagd: Wie kan mij helpen? Ik ben op zoek naar codes of boeken voor Tomb Raider 2, ik zit namelijk vast in een level waar ik niet uit kom. Tel.078-6312267, vraag naar René (Dordrecht).

Te koop: Weggevertje: Alle Power Unlimiteds vanaf maart 1997 (sommige ook nog dubbel) tot september '99 + de CD-Rom spellen: Dune 2, Competitie Manager '97, Tom Landry Football, Quake, Warwind, Carmageddon 1 + 2 en een grote demo-cd met veel playable demo's en filmpjes etc. Alles bij elkaar ƒ100,-. Tel.020-4904271, vraag naar Peter. Wie het snelt belt krijgt een hele oude Power Unlimited (toen het blad net bestond).

Gevraagd: Wie heeft voor mij de Power Unlimiteds van jan. en feb. i.g.st.? Tevens gevr. De walkthrough van Tomb Raider, ik geef er maximaal ƒ2,50 voor. Tel.0299-366774, vraag naar Berry (Volendam).

Te koop: CD-i speler 220 + peacemaker gun + spellen o.a. Maddog McCee, Earth Command, Voyeur, Secrets of Tatjana + films z.g.a.n. ƒ350,-. Tel.024-3453677 (Nijmegen), vraag naar Eric.

Te koop: N64 met 1 controller en 3 spellen (Sillicon Valley, Mario 64 en Body Harvest) alles met handleiding. Prijs ƒ250,- of ruilen tegen een PlayStation met 1 controller. Tel.0594-513231 (Leek, vlakbij Groningen), vraag naar Ronald.

Te koop/te ruil: N64 met 2 controllers en de spellen Super Mario 64, V-Rally, Extreme-G en Body Harvest voor ƒ475,- of ruilen voor een PlayStation met 1 Dual Shock controller en een aantal goede spellen. Tel.038-3315689, vraag naar Jan Jaap (Kampen).

Help: Wie kan mij helpen aan hints, tips en/of walkthrough voor het spel Blade Runner uit 1997 op de PC of Final Fantasy 7 (PSX). Alles is welkom. Tel.030-6021580, vraag naar Daan.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redaktie
Mark Friederichs (hoofdredakteur),
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Richard Simon (bureauredakteur).
Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma,
Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters
Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos,
Andreas Urhahn.

Klantenservice 023-5566605

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster,
Monique Gelissen, Marieke Bausch, Marieke Smit,
Marie-José Reuwer.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Dick Pater, Willem Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Patricia Koldewijn 020-4875471
Sylvia Castelijn. 020-4875686

Advertenties
Reserveringen en aanleveren advertentiemateriaal:
Sonja Francois 020-4875532
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, Rinus van Amhem, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708
Sales Manager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
USA: Global Media Representatives
Tel. (650) 306-0880 Fax. (650) 306-890

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 20057, 2130 RE-Hoofdorp of bel: 023-5566789 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer).
België: 1380 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften Afd. abonnementen service, Hoofdorp onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Notu

Aangesloten bij

Nederlands uitgeversverbond


DE QWIFZ
DOOR ARYTON
MUSEUM
EN DIT IS ONS PRONKSTUK
DE MAGERE MAN VOOR HET GALGENMAAL
...DE PAS ONTDEKTE REMBRAND
OH
WOW
WE MOETEN OPSCHIETEN ...
DE SCHOONMAAKSTER KOMT ZO
ZUCHT
GAAP
DE WAT?
YO
SNEL
...QWIFFEN
KLIK
QWIAFFF
ZO
KLAAR
...VOOR ECHTE PRONKSTUKKEN
HIJG
STOF
STOF
STOF



Open nu een Eurostyle-rekening en je krijgt deze Music Mix CD-Rom helemaal voor niets

Een Eurostyle-rekening kun je openen als je niet ouder bent dan 18 jaar. Je krijgt gratis je eigen Eurostyle-pas met pincode en Chipknip.

En als je tussen de 12 en 18 jaar bent, zit op je pas ook nog eens gratis CJP (t.w.v. NLG 22,50) waarmee je fikse kortingen krijgt op cd's, cd-roms, films, popconcerten en nog veel meer. Bovendien krijg je bij het openen van deze rekening de Music Mix CD-Rom cadeau. Hiermee kun je zelf muziek maken en er staan ook bekende tracks op (o.a. Close II You en ATB) die je op een gewone cd-speler kunt draaien.

Surf meteen naar www.abnamro.nl/eurostyle of ga langs bij een ABN AMRO kantoor in de buurt. Of bel gratis: 0800-024 07 17.

Deze aanbieding geldt alleen voor jongeren tot 18 jaar, die voor het eerst een ABN AMRO betaalrekening openen. De minimuminleg is NLG 25,-.

ABN·AMRO *De* bank